



7/94 DAS MEISTGELESENE COMPUTERSPIELE- UND MULTIMEDIA-MAGAZIN

POWER

**Die
Nr.1**

der Computerspiele- und
Multimedia-Magazine

DM 6,50

öS 50,- / sfr 6,50
Lit. 8400/hfl 8,-
dkr 35,- / fmk 32,50

**MAGNA
MEDIA**



Quo vadis Adventure?

Bob Bates packt aus

Ansichten eines Abenteuer-Gurus

Fritten, Burger, Achterbahn

Theme Park

Im Test: Bullfrogs Geniestreich

**GEWINNSPIEL
AUF
DISKETTE**

BUNDESLIGA MANAGER

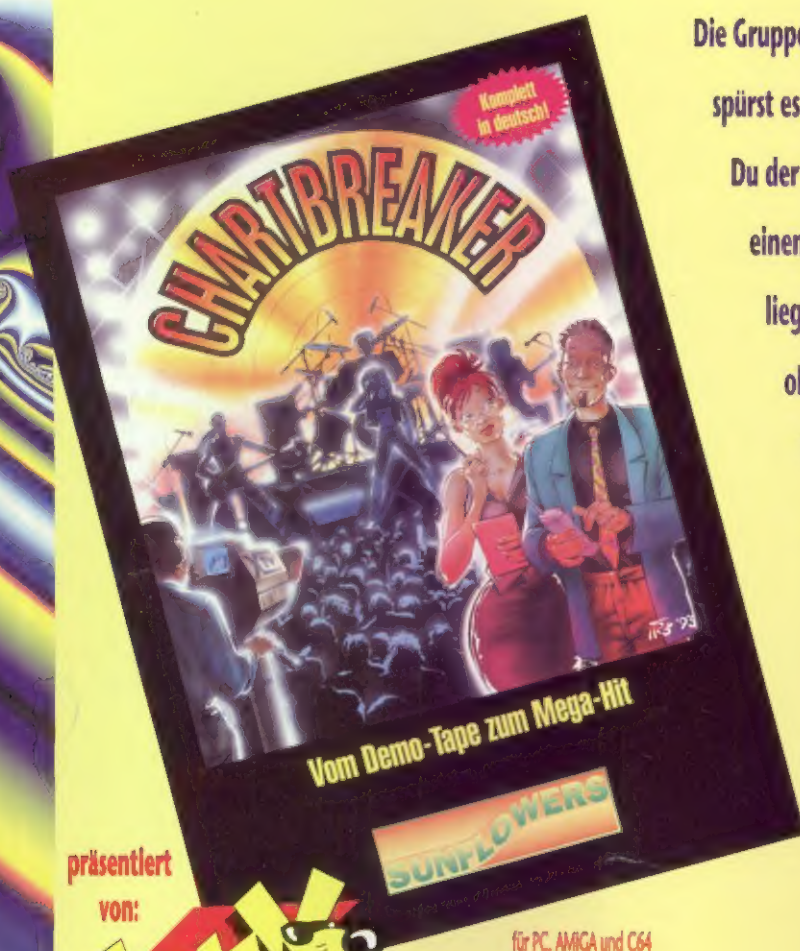
**Besser als
Beckenbauer**



himmelhochjauchzend- zutodebetrübt !

Top oder Flop ?

Wie's am Ende ausgeht liegt alleine bei Dir !



präsentiert
von:



Entwickelt mit den Profis
von SONY MUSIC.

für PC, AMIGA und C64



Inklusive dem Hit:
„himmelhochjauchzend-
zutodebetrübt“ aus dem
aktuellen Album der
„nationalgalerie“.



Über 40 Handlungsorte!



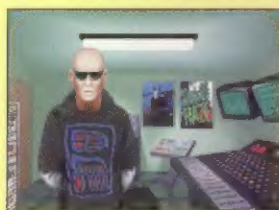
Aufwendige Irrsinnsgrafik!



Digitalisierte Originalmusik!



Mega-schille Texte aus der Feder
eines professionellen Satirikers!



SUNFLOWERS

IM VERTRIEB VON BOMICO

intern



Kreativ:
Peter Molineux
schickt uns
auf den Rummel

Helle Köpfe

◆ Man kann es drehen und wenden wie man will, die Spielebranche steckt in der Krise. Einige Pessimisten fühlen sich sogar schon in die frühen achtziger Jahre zurückversetzt, als der Videospiele-Markt fast über Nacht zusammenbrach und Produzenten und Konsumenten mit feuchten Augen vor dem bunten Spiele-Scherbenhaufen saßen. Wie

damals wird uns auch heute reichlich viel Ramsch und substanzloses Mittelmaß vorgesetzt. Nach dem zehnten Jump'n'Run und der x-ten Weltkrieg-Zwo-Simulation hat auch der hartnäckigste Spielefreak die Nase voll. Umso froher sind wir, daß wir Euch ein echtes, kreatives Highlight vorstellen dürfen: Der Preis für die originellste Spielidee des Monats geht an Peter Molineux von Bullfrog, der mit seinem genialen "Theme Park" beweist, daß man auch ohne Digital-Firlefanz ein spannendes und witziges Computerspiel abliefern kann.

Theme Park:
Und jetzt bauen wir
eine Geisterbahn

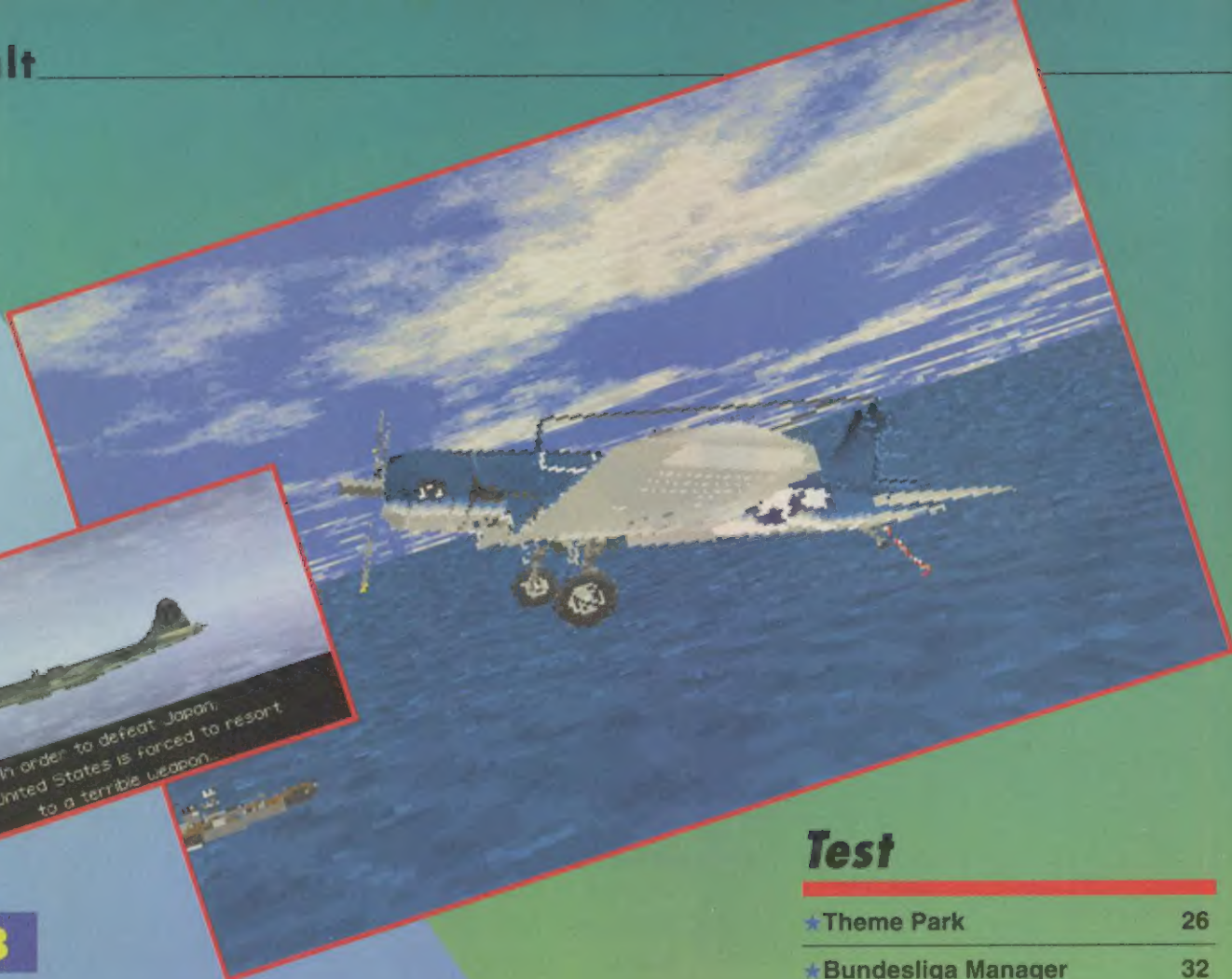
Ein anderer Mann mit neuen Ideen ist Bob Bates, Firmenchef der amerikanischen Adventure-Schmiede Legend und Designer von Softwareperlen wie Eric the Unready und TimeQuest. Michael und Volker führten mit ihm ein ausführliches Gespräch über die Zukunft der elektronischen Unterhaltung und über die Schwierigkeiten ein gutes Computerspiel zu gestalten. Das Ergebnis der Plauderstunde könnt Ihr ab Seite 14 nachlesen.

Entspannt:
Bob Bates
schaut gelassen
in die Spielezukunft



Einen phantasievollen Monat.
wünscht Euer

Power-Play-Team



38

Ein Bombenspektakel
oder Bauernfängerei:
Pacific Strike im Härte-test

Aktuell

News	6
Diskette	20

Thema

Bob Bates packt aus!	14
Bethesda: Interview	98
Shareware: Die schönsten CDs	116

Test

★ Theme Park	26
★ Bundesliga Manager	32
Sierra Soccer	36
Pacific Strike	38
Raptor	42
Heimdall 3	44
Apocalypse	45
Zool	94
Trainer	94
PGA Tour Golf	95
Tubular Worlds	96
James Pond 3	97

Laserage

CD-Romix	104
Jump Raven	106
Ravenloft	108
Interplay	110
Darkseed	111
Ufo: Enemy Unknown	112
Burning Steel 2	112
Elite 2	113
Sam & Max	113

♦ **7** ♦

14

Bob Bates packt aus:
Haben Adventures
noch eine Zukunft?



26

Voll im Geschäft:
Bullfrogs
Theme Park
setzt Maßstäbe



Rubriken

Hitparade	22
Impressum	19
Inserenten	111
Modul-X-Press	114
Power Play-Shop	124
Vorschau	126

Powerservice

Briefe	88
Doc Düse	78
Kleinanzeigen	86
Clue Book	68
Patch-Helden	86

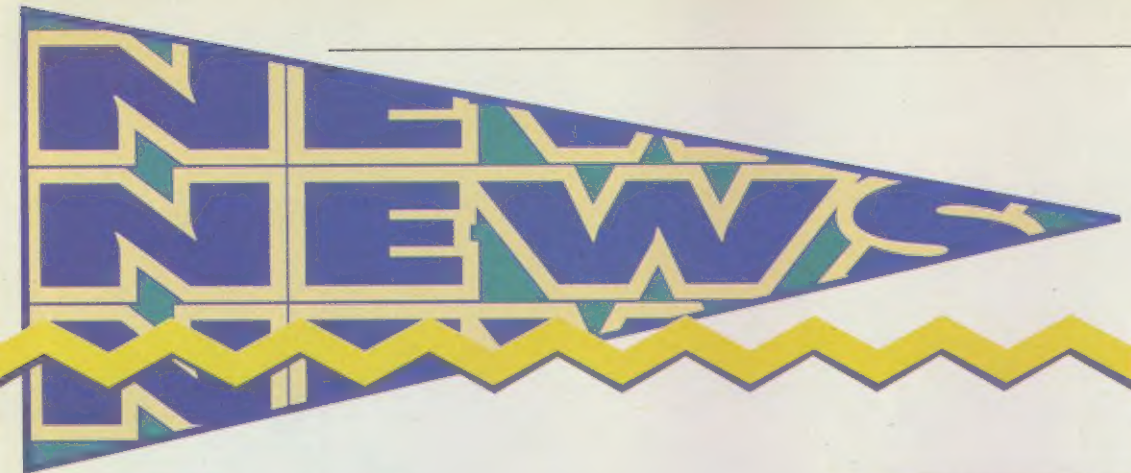
Powertips

Pizza Connection	50
Kyrandia 2 – Hand of Fate	52
Ufo: Enemy Unknown	52
Ultima 8 – Pagan	56
Der Clou	62



32

Lust auf Leder:
Bundesliga Manager
Hattrick im Test



Wheelie

Der Traum vom Fahren: Rennsimulationen für Heimcomputer erfreuen sich ungebrochener Beliebtheit. Denn immerhin fahren sich die

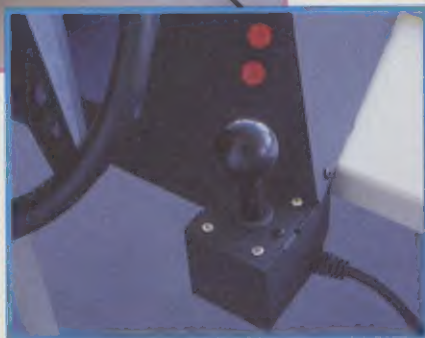
Flitzer per Tastatur, Maus oder Joystick noch so elegant um die Kurven flutschen, "echtes" Autofeeling kommt dabei nur selten auf. Neidisch spielen



Gewöhnungsbedürftig: Das Bremspedal und der Gashebel in Rollenform

Für Schaltfreunde: Ein passender Knüppel und zwei Feuerknöpfe in der Totalen

Raser am Bildschirm nicht mit 300 Sachen zu Tode, wie die Vorbilder im realen Rennsport. Nur einen Haken hat die Spielerei mit Programmen wie *Indy Car Racing*: Die Steuerung. Selbst wenn die flotten



deswegen Computerbesitzer auf Coin-Up-Automaten, die neben Lenkrad auch noch Schalthebel, Gaspedal und



Der Kniff mit dem Dreh: das Thrustmaster-Lenkrad

Bremse in einem fetten Gehäuse vereinen. Dummerweise liegt der Anschaffungspreis eines solchen High-End-Automaten jenseits der Sparstrumpf-Möglichkeiten des normalen Spielefans. Aus diesem Grund haben sich die Steuerspezies von *Thrustmaster* etwas Neues einfallen lassen: Den *Formula T1*. Um die heimische Rennschleuder stilgerecht aufzupeppen, bietet der *Formula T1* ein Lenkrad inklusive Schaltknüppel und zwei Feuerknöpfen, sowie separate Bremse und Gashebel. Vor dem Start muß jedoch gebastelt werden: Das Lenk-

rad kommt auf einen passenden Zapfen und muß verschraubt werden; die Pedalsektion soll mit beiliegenden Haftstreifen am Boden befestigt werden. Ebenfalls nötig ist eine Gamecard oder eine Soundkarte mit Joystick-Anschluß, die zwei Joysticks unterstützt. Sind alle Komponenten verbunden, kann es (rein theoretisch) losgehen.

Leider funktioniert der Lenker nur richtig mit Spielen, die zwei Joysticks unterstützen. Außerdem hält das dicke Lenkradgehäuse, trotz vier kräftiger Saugnäpfe, nur unwillig an der Tischkante. Davon abgesehen machen Spiele wie *Indy Car Racing* mit dem Lenker gleich nochmal soviel Spaß. Ob sich jedoch der Anschaffungspreis von knapp 400 Mark dafür lohnt, ist fraglich. mh

Name:	Formual T1
Hersteller:	Thrustmaster
Zirka-Preis:	400 DM
Bezug:	Hamburger Softwareladen

Farbenfroh

Soundkartenspezialist stellt mit der Mediavision Pro Graphics 1024 und 1280 zwei VL-Bus-Grafikkarten in die Läden, die vor allem für grafische Anwendungen unter Windows konzipiert wurden. Auf beiden Grafikkarten findet sich aus diesem Grunde eine recht neue Architektur, die Windows-Grafik um einiges beschleunigt, aber nur ab 1024 x 768 in Truecolor zur Höchstform aufläuft. Für DOS findet sich ein Cirrus Logic SVGA-Chipsatz auf der Karte, der zum Bei-

spiel DOS-Spiele nur bedingt beschleunigt. Die neue 72-Bit-Technik beider Karten, bei der drei Bildpunkte à 24 Bit gleichzeitig adressiert werden, bietet vor allem in Sachen Bildbearbeitung schöne Geschwindigkeitsvorteile. Spiele unter Windows werden ebenfalls dementsprechend flotter. Mit den integrierten SVHS- und Video-Anschlüssen und dem noch nicht fertiggestellten Videograbber läßt sich in



Mehr Farben, höhere Geschwindigkeit: die ProGraphics von Mediavision

Zukunft gar Multimedia selbst machen. Die Mediavision Pro Graphics 1024 wird um die 1000 Mark, die etwas luxuriösere Pro Graphics 1280 um 1800 Mark liegen. kn

Name:	Mediavision Pro Graphics
Hersteller:	Mediavision
Zirka-Preis:	1000 - 1800 DM
Bezug:	Fachhandel

EINFACH PRESARIO – GLEICH VIERFACH

UNSERE KANDIDATEN IM SUPERWAHLJAHR



Presario 433

Platzsparender Kompakt-PC mit 486SX/33-Prozessor und kompletter Software zum sofortigen Loslegen.



Presario CDS 633

Vollwertig ausgestatteter Multimedia-PC mit 486SX/33-Prozessor, Doublespeed-CD-ROM, Sound-Equipment und viel Software. Für Information, Spiel und Unterhaltung.



Presario 660

Hochwertiger, erweiterbarer PC für Spitzenleistungen im Büro zu Hause. Mit 486SX 2/66-Prozessor und Komplett-Software.



Presario CDS 860

Minitower mit höchster Leistung und Ausbaufähigkeit. Mit 486SX 2/66-Prozessor, Doublespeed-CD-ROM, Sound-Equipment und jeder Menge Software. Für anspruchsvollste Multimediaanwendungen.



Treffen Sie Ihre Entscheidung:
4 ideale Anwärter fürs Büro zu Hause.

Ganz anders als in der Politik haben Sie bei den Presarios von Compaq wirklich noch die echte Wahl. Und das Beste ist: Was sie Ihnen versprechen, das halten sie auch. 100%ig. Leistung, die sich lohnt. Ausstattung, die keinen Wunsch offenläßt. Und von Anfang an unglaublich reichhaltige, vorinstallierte Software, für

die Ihnen niemand mehr später in die Tasche greift. Typisch Compaq, aber noch längst nicht alles. Denn dazu kommen:

- Drei volle Jahre Garantie auf alle PCs.
- Volles Service- und Support-Programm.

Also, wenn Sie viel für Ihren persönlichen Aufschwung tun wollen – treffen Sie die richtige Entscheidung: einfach Presario.

Gleich Infos anfordern!
Telefon: 0130/6868
Fax: 089/808295

COMPAQ
COMPUTER, UND MEHR

Vobis in Farbe

Nach der "Schwarzen Serie" von Escom hat nun auch Konkurrent Vobis erkannt, daß zwischen Rentnerbeige, Taubengrau und Eierschalenfarben noch ein paar

in der gewünschten Farbe ausgeliefert. Der Aufpreis für die "Color-Line" ist je nach Lackierung unterschiedlich. Sogar Euren alten, gebrauchten Kisten wird bei Vobis ein



Weg mit der grauen Langeweile: Die bunten Vobis-PCs bringen Eure Lieblingsfarben ins Spiel

mehr Farben existieren, um unser Auge mit bunten Rechnergehäusen und Tastaturen zu beglücken. Sei es nun, um den oft allzu tristen Büroalltag zu kaschieren oder die Kiste an die schmutzige Design-Einrichtung daheim anzupassen – die Firma Vobis präsentiert ab sofort die Computer ihrer Highscreen-Serie in elf verschiedenen ansprechenden Lackierungen. Je nach Kundenwunsch werden Gehäuse, Monitor, Tastatur, Drucker oder einfach alle Teile

neues Gewand verpaßt. Nach bereits zehn Tagen sollt Ihr Euren verschönerten Liebling dann wieder bearbeiten dürfen. fh

Name:	Vobis Color-Line-PCs
Hersteller:	Vobis, 52146 Würselen
Preis:	je nach Lackierung unterschiedlich
Bezug:	Vobis

Der teuerste PC Deutschlands

Lottogewinner hören! Im sechseckigen Gehäuse des "Hexacom" stecken nur Bausteine vom Feinsten: Pentium CPU mit 32-Bit-PCI-Bus, PCI-VGA-Karte, 520 MByte SCSI-Fest-



Massiv: Der feine Granit-PC für rund 30 000 Mark

platte, 32 MByte RAM, 17-Zoll-Monitor, DOS, Windows, OS/2, Unix, Windows NT und als Bonbon eine kabellose Funkmaus! Doch der besondere Clou des Rockefeller-Rechners ist sein Gehäuse: Im wahlweise aus edelstem Marmor oder geschliffenem Granit bestehenden Sechseck werden alle Kabel nach außen hin unsichtbar geführt. Die 60 Kilo schwere Granate hat natürlich ihren Preis: 28 500 Mark müßt Ihr für den "Hexacom" berappen – ein stolzes Sümmchen. Heißt Euer Vater Rothschild, Zwick oder Schneider, könnt Ihr gegen einen "Aufpreis" zusätzlich Streamer, Netzwerkkarten, Faxmodem, usw. einbauen lassen. Für weitere 5500 Mark gibt's ein Multimedia-Paket mit 16-Bit-Soundkar-

Das nächste bitte

Da kommt Vorfreude auf. Die Fußball-WM klopft schon unverdrossen an die Haustür und gezeichnet bleiben all diejenigen, die sich im Juli schwer zwischen Glotze und Computer entscheiden können. Während also des nachts live WM-Soccer läuft, werden die Tageszeiten, in denen die Fußballer am anderen Ende der Welt schlummern, genutzt, um eines der

etwas zu zahlreich erscheinenden Computerfußballspiele zu zocken. Jede Firma, die etwas auf sich hält, hat mindestens einen "Soccer" in der Maché – die Frage ist, wer qualitativ die Nase vorn hat.

Ein heißer Anwärter auf den Thron könnte *Empire Soccer* von Empire Software werden. Als Entwickler für das Spiel steht niemand anderes als das Graftgold-Team um Steve Tur-

Graftgold setzt auf Soccer: Mit großen Sprites und witziger Grafik will Empire der Konkurrenz davoneilen



ner in den Credits, die sich nicht zuletzt dank Andrew Braybrook schon seit Jahren durch bestes Spieldesign auszeichnen. Dabei wird sich *Empire Soccer* von der Masse der erscheinenden Spiele vor allem grafisch abheben: Große Sprites im Comicstil sollen Freude machen und die Sicht aus der Vogelperspektive ohne jegliches 3D soll an die Erfolge vergangener Spielperlen, wie *Microprose Soccer* erinnern. Ansonsten bietet das Spiel die üblichen WM-Features: 32 Nationalmannschaften, 2-Spieler-Modus und Taktikfeatures laden zum genüßlichen Elfmentschießen ein. kn

Name:	Hexacom
Hersteller:	Ingenieurbüro Wolf/Münster
Preis:	ab 28 500 DM
Bezug:	Wolf/ Münster, München

Name:	Empire Soccer
Hersteller:	Graftgold / Empire
Systeme:	MS-DOS, Amiga
Erscheinungs termin:	2. Quartal 1994

DAS STRATEGIESPIEL, DAS SELBST SCHACH SCHACHMATT SETZT

Für AMIGA und PC

Dagegen ist Schach mit seinen 8 x 8 Feldern richtig langweilig: DEATH OR GLORY ist ein multioptionales, interaktives Strategie-Rollenspiel mit über 250 Figurentypen in einer 64 x 64 Felder großen Landschaft. Verpackt in ein opulentes Aufgebot edler Grafik und hinterlegt mit einer interessanten, aus-sagestarken Story:

Der alte König Werthas, Herrscher im Lande Morgan, ist unumstrittener Regent eines blühenden Reiches. Das ewige Schicksal des Guten ist es jedoch, immer wieder vom Bösen eingeholt zu werden. Wilde Horden ziehen herauf und bedrohen das Königreich. Xhor, unehelicher Sohn des Herrschers, gerät in einen finsternen Verdacht. Sein Halbbruder Raven faßt einen wagemutigen Plan, um Xhor zu finden - um ihn zu entlasten und eine Waffe gegen den übermächtigen Feind in der Hand zu halten. Ob ihm das gelingt, liegt ganz an Ihnen...



Amiga (32 Farben)



Amiga (32 Farben)

Features

- interaktives Strategiespiel mit Rollenspiel-Elementen
- Einsatz eigener Kampf-Stärken und magischer Kräfte optional
- fünf verschiedene Intelligenz-Stufen
- 16 verschiedene Spiel-Level
- 4096 Felder große Karte mit unterschiedlichen Landschaften
- optionale Semi-Automatik für schnelleren Spielverlauf
- besondere Hilfen für Einsteiger
- schnelles Scrolling
- extrem kurze Rechenzeiten trotz enormer Komplexität
- viele Tips im beiliegenden Tagebuch von Raven
- kein Spielverlauf wie der andere

SOFTWARE 2000

Programmiert auf gute Unterhaltung.



Software 2000 • Postfach 110 • 23691 Eutin • Hotline (0 52 41) 98 60 10 (Mo-Fr, 11-13 und 14-18 Uhr)

DEATH OR GLORY MORGAN DAS ERBE VON



AMIGA-Joker meint:
„Death or Glory vereint viel Atmosphäre mit Komplexität und einem zukunftsweisenden Konzept.“

POWER-PLAY meint:
„Die vielen Handlungselemente und witzigen Ideen begeistern selbst erfahrene Strategen.“

Preisstabil



Ooops. Da schlug der Rotstift zu: Wir haben in der letzten Ausgabe den Zirkapreis für das 3D-Ballerspiel *Corridor 7* mit 80 Mark angegeben.

Das stimmt nicht: Laut Herstellerfirma kostet das Programm nur rund 50 Mark (offizieller Verkaufspreis). mh

Schöner Tragen



Der Koffer für den modernen Mann und die modebewußte Frau: Indy Case

Das ist genau das, was dem trendbewußten Computerfan von heute noch gefehlt hat. Wer sich keine "echte" Indy leisten kann, darf jetzt zumindest das Gehäuse mit sich herumtragen. Die pfliffigen SGI-Designer haben kurzerhand das Originalgehäuse einer Indy zum Aktenkoffer umfunktionierte, die Box innen mit Jeansstoff verkleidet, ein paar Ablagetaschen hinzugefügt, einen Tragegriff angeschraubt und den Koffer mit einem dicken Schloß gegen fremde Zugriffe geschützt. Wer mit einer Indy

in der Hand, bei seinen Kumpeleindrücke schinden will, muß nur einen Bruchteil des Originalpreises (für den Computer) auf den Tisch legen. Der schmucke Koffer mit dem Namen *Indy Case* kostet rund 390 Mark. mh

Name:	Indy Case
Hersteller:	SGI
Zirkapreis:	389 DM
Bezug:	macron GmbH Grätfeling

Letzte Meldungen

■ Die Hiobsbotschaften reißen nicht ab: Nachdem Atari im letzten Monat seine Tore in Deutschland schloß, erwischte es nun eine andere renommierte Computerfirma. Commodore meldete Konkurs an! Ob und wie die Amiga-Reihe fortgesetzt wird, ob überhaupt noch Computer gebaut werden, oder die Firma komplett unter den Hammer kommt, stand zum Redaktionsschluß noch nicht fest.

■ Nachschub für alle *Battle-Isle-2*-Strategen. Am 15. Juli erscheint die Szenario-CD *Das Erbe des Titan* mit sechs neuen Einheiten, 16 neuen Solospieler und 10 Mehrspielerkarten, sowie der lange überfälligen Netzwerkoption.

■ Die Multimedia-Firma Mediavision scheint in Schwierigkeiten zu stecken. Die Mediavision-Aktien sanken von 22 US-Dollar auf schlappe 7 US-Dollar im ersten Quartal. Wollen wir hoffen, daß die Company sich wieder erholt.

■ Nintendo überrascht uns: Alle reden noch von Nintendos 64-Bit-Project Reality-Maschine, da kündigt der japanische Videospieldiese noch schnell ein neues 32-Bit-System an, das in Europa Anfang 1995 zu erwarten ist. Wer das Gerät kaufen soll (immerhin soll schon der 64Bitter in Japan Anfang '95 released werden) ist schleierhaft. Verwirrend ist es allemal.

■ Peter Lenkov schreibt für Activision. Der bekannte Drehbuchschreiber (*Demolition Man*) soll für Activision ein paar neue interaktive Adventures verfassen. Das passende Schlagwort zur geplanten Spielereihe: "Cyberthema".

■ Compuserve hat eine neue Telefonnummer: Wer einen Account beantragen will, oder sich über Details informieren möchte, kann unter den gebührenfreien Nummern 0130/3732 (Verkauf und Beratung) oder 0130/864643 (Technik) näheres erfahren.

Medaillenlos

Noch ein Fehler – *Die Siedler* sahten auch auf dem PC kräftig ab: Fette 89 Prozent **POWER WERTUNG** konnten das knackige Strategiespiel auf seinem Konto verbuchen. Leider rutschte das

POWER PRÄDIKAT in der Hektik von der Seite. Natürlich können sich auch *Die Siedler* damit schmücken mh



Doch eine Medaille: Die Siedler mit Prädikat

WorldCupUSA94™



Official
Licensed
Product

"WORLD CUP
USA 94 von
U.S. Gold ist
wie live
dabei sein!"



Hansi Müller. Foto: Pressefoto Mühberger

Das spannendste Fußball-Ereignis in der offiziellen Umsetzung gibt's nur von U.S. Gold! Unterschiedlich je nach Version mit: 3 Schwierigkeitsstufen, Simultanspiel für zwei, voll editierbaren Mannschaften, bei denen man sogar geheime Spielzüge einstellen kann, 15 verschiedenen Bewegungsabläufen wie z.B. Fallrückzieher, Torwartparade und Flugkopfball, insgesamt über 3.000 Animations-Frames, verschiedenen Platz- und Wetterbedingungen, editierbarer Spieldauer, Frei- und Eckstößen, Elfmeter, Einstellung von Spieltempo- und Ballbeherrschung, Radaroption, Batteriebackup, Original-Stadien, schneller Steuerung und, und, und ...



WorldCupUSA94™



Official
Licensed
Product

Übrigens: Wer ein Original-Autogramm von Hansi Müller möchte, schreibt mit selbstadressiertem und frankiertem Rückumschlag an: SAT 1, Studio Hamburg Haus K, Kennwort: Hansi-Müller-Autogramm, Jenfelder Allee 80, 22045 Hamburg.

Official
Licensed
Product

WorldCupUSA94



World Cup USA 94 ist wie live dabei sein!
Probieren Sie's selbst aus! Nur echt mit
dem offiziellen WORLD-CUP-LOGO!

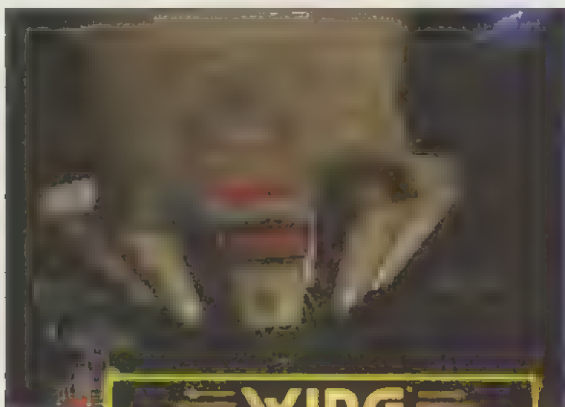
WorldCupUSA94™

Mehr Spieler

Das Weltall bebt: Für viele Fans der *Wing Commander*-Reihe von Origin, haben jetzt die Programmierer eine feine Überraschung parat: *Wing Commander Armada*. Statt allein (geht auch) durch das Weltall zu brausen, um den Katzenaliens, den Kilra-



Ihr könnt Raumer auswählen



Im Anflug auf einen dicken Pott: Nur noch ein paar Meter und wir rammen den Raumer

Die verschiedenen Multiplayer-Optionen bieten für jede Gelegenheit etwas



this, ein paar Lasersalven auf den außerirdischen Pelz zu brennen, könnt Ihr nun mit mehreren Leuten gleichzeitig durch die Galaxis fliegen. Wahlweise am gleichen Rechner (der Bildschirm wird dann gesplittet) oder per Modem

und via Direktlink dürft Ihr Euch mit einem Kumpan hitzige Space-Schlachten liefern. Auf Wunsch fliegt Ihr eine von fünf Förderationsräumen oder ein Kilrathi-Schiff. Solltet Ihr die nötige Hardware haben oder in einem Büro arbeiten, in dem



Einmal mit und einmal ohne: Oben fliegen wir mit Cockpit... ...unten haben wir das Cockpit ausgeblendet.

die einzelnen Rechner untereinander vernetzt sind, habt Ihr das große Spielerlos gewonnen: *Wing Commander Armada* unterstützt Netzwerk-Systeme. Hier duelliert Ihr Euch gleich mit mehreren Spielern und könnt sogar Teams bilden. Technisch orientiert sich *Wing Commander Armada* am Vorbild: Das Weltall ist in 3D zu sehen, die Raumschiffe sind mit Texturen überzogen. Per Knopfdruck kann auf eine Außenansicht umgeschaltet, oder das Cockpit zum besseren Überblick komplett wegge-

blendet werden. Wollt Ihr Euch mit Mitspielern unterhalten oder einfach nur eine Beleidigung loswerden, hilft die "Chat"-Option den mitteilungsbedürftigen Kollegen auf die Sprünge. mh

Name:	Wing Commander Armada
Hersteller:	Origin
Zirka-Preis:	120 DM
Erscheinungstermin:	3. Quartal

Baut Berlin des Jahres 2040

Da sage nochmal einer, Politiker würden sich nicht für Computerspiele interessieren: Zusammen mit dem Berliner Senator für Jugend und Familie, Thomas Krüger, und der Unterstützung der BB Jugend und Computer, einer jugendfördernden und gemeinnützigen Einrichtung der Berliner Bank, hat die Softwarefirma Bomico einen Sim-City-Wettbewerb ins Leben gerufen. Unter der Schirmherrschaft des Berliner Bürgermeisters Diepgen findet dieser Wettbewerb statt. Das Motto dieses Wettstreites ist: "Wer baut das lebenswerteste Berlin

des Jahres 2040". Basieren soll das städtebauliche Kunstwerk auf einer, bei Bomico kostenlos erhältlichen Spielstand-Diskette mit dem Namen "Berlin 1994".

Mitmachen und gewinnen kann jeder Sim-City-Fan zwischen 7 und 70, der besonderes Interesse an Computersimulationen und Fingerspitzengefühl für das Zusammenspiel von wirtschaftlichen, infrastrukturellen, energiepolitischen sowie sozialen und kulturellen Aspekten hat.

Ab dem 17. Juni kann jeder Interessent eine Diskette mit der Spielstandsvorgabe "Berlin

1994", gegen Einsendung eines ausreichend frankierten Rückumschlages, sowie die Spielregeln, bei der Firma Bomico in Kelsterbach anfordern. Der Rücksendetermin, der bis ins Jahr 2040 weitergespielt Original-Bomico-Diskette wird voraussichtlich Mitte Juli 1994 sein. Der exakte Einsendeschluß wird noch von der Firma Bomico bekanntgegeben. Nach dem Einsendeschluß werden alle Spielstände von einer Jury geprüft. Dann wird für jedes Bundesland ein Regionalsieger gekürt. Alle Regionalsieger werden voraussichtlich im September

nach Berlin eingeladen und haben dort die Möglichkeit, mit Senator Krüger und Mitgliedern der Senatsverwaltung über die Berlin-Problematik zu diskutieren. Im Anschluß soll die Prämierung des Gesamtsiegers im Rathaus von Berlin erfolgen. Dem Gesamtsieger und den besten Regionalsiegern winken attraktive Preise. Wer zusätzliche Infos hierzu braucht, kann sich schriftlich an die Firma Bomico in Kelsterbach wenden:

Bomico
Stichwort: Berlin
Am Südpark 12
65451 Kelsterbach

ENTREE PARC

IN THE AIR TONIGHT

SAMSON

GET THE TASTE

BOB BATES

Michael und Volker hatten Gelegenheit, mit Legend-Gründer Bob Bates über gutes Spieldesign und die Spielkonzepte von morgen zu plaudern.

POWER PLAY: Bob, was gibt's Neues und Aufregendes bei Legend. Welche neuen Projekte sind bei Euch in der Pipeline?

BOB: Das nächste Spiel, das wir veröffentlichen, ist "Superhero League of Hoboken", eine hoffentlich sehr witzige Geschichte. Es ist bereits in der letzten Testphase, und die Jungs sind begeistert. Das ist für uns immer ein gutes Zeichen, weil Beta-Tester naturgemäß schwer zufriedenzustellen sind.

Die PC-Version kommt Ende Mai heraus, zwei Monate später folgt dann die Version für CD-ROM mit Sprachausgabe – allerdings nicht in dem Umfang wie in "Legend of Xanth", wo wir ja jede Textzeile umgesetzt haben. Das ist in einem Rollenspiel fast undurchführbar – sonst würde man sich mit den ganzen Schadens- und Bonusmeldungen (Charakter soundso hat so viele Schadenspunkte etc.) völlig verzetteln.

Wir haben dieses Problem einigermaßen elegant gelöst, indem wir am Anfang und an den Übergängen von einem Level ins andere Sprache und Grafik einsetzen, um zu erklären, was gerade vor sich geht.

Im Herbst kommt dann die deutsche Version von "Xanth" heraus. "Superhero" dagegen läßt sich leider nicht übersetzen, weil dabei der spezifisch amerikanische Humor verlorengehen würde.

Außerdem erscheint ein – bisher namenloses – Science-fiction-Spiel und ein Fantasy-Abenteuer, das auf den "Deathgate"-Büchern basiert.



Die amerikanische Firma Legend genießt seit Textadventure-Perlen wie *Eric the Unready* und der Spellcasting-Reihe von Steve Meretzky einen hervorragenden Ruf unter Abenteuerfans. Kreativer Kopf der kleinen, aber feinen Company ist Bob Bates, der schon seit seligen Infocom-Zeiten Spielesoftware produziert.

POWER PLAY: Hat das neue Spiel das gleiche Interface wie "Xanth" oder benutzt Ihr wieder das alte, textlastige?

BOB: Das neue. Wir haben es geändert, weil die Tastatursteuerung für viele Spieler ein Hindernis darstellte.

Obwohl wir schon dazu übergegangen waren, mit Maus zu arbeiten und die Spiele so spielbarer zu machen, waren viele Leute von dem vielen Text auf dem Bildschirm abgeschreckt und meinten, sie hätten es mit einem Textadventure zu tun, nicht mit einem "modernen" Spiel.

Ein amerikanisches Magazin hat über "Eric the Unready" geschrieben: Bevor ein Genre ausstirbt, tritt noch ein Musterbeispiel aus ihm hervor. Ein prima Spiel – aber keiner will es so recht spielen, weil es ein Textadventure ist.

Wir hatten hinterher so die Nase voll von diesen Pressekommentaren, daß wir uns zu einem grafikorientierteren Spiel durchgerungen haben. Aber wir haben versucht, einige der Features aus den Textadventures beizubehalten. Das Problem bei den "point + klick"-Spielen ist ja, daß man nur eine begrenzte Anzahl von Objekten mit fünf oder sechs Verben kombinieren kann und einfach wild ausprobieren, ohne wirklich dabei nachdenken zu müssen – ziemlich unbefriedigend auf die Dauer.

Wenn man sich das "Xanth"-Interface ansieht, merkt man, daß wenn man ein Objekt anklickt, andere Verben erscheinen, die nicht zu dem Standard-Set gehören. Man hat also viel mehr Möglichkeiten und einfach auch mehr Spaß dabei.

Eine andere Sache, die wir beibehalten haben, weil sie mir auch persönlich am Herzen lag, ist die Möglichkeit, mit dem Kommando "look" eine

LEGEN

detaillierte Raumbeschreibung zu erhalten. Auf "look" hin wird alles beschrieben, was sich in dem entsprechenden Raum befindet – auch und gerade die wirklich wichtigen Sachen. Was mich bei Grafik-Adventures ziemlich nervt, ist die "Pixeljagd", die man mit der Maus auf dem Bildschirm veranstaltet. Ständig fragt man sich: Ist dieses winzige Ding hier auf dem Bildschirm eigentlich wichtig oder nicht...?

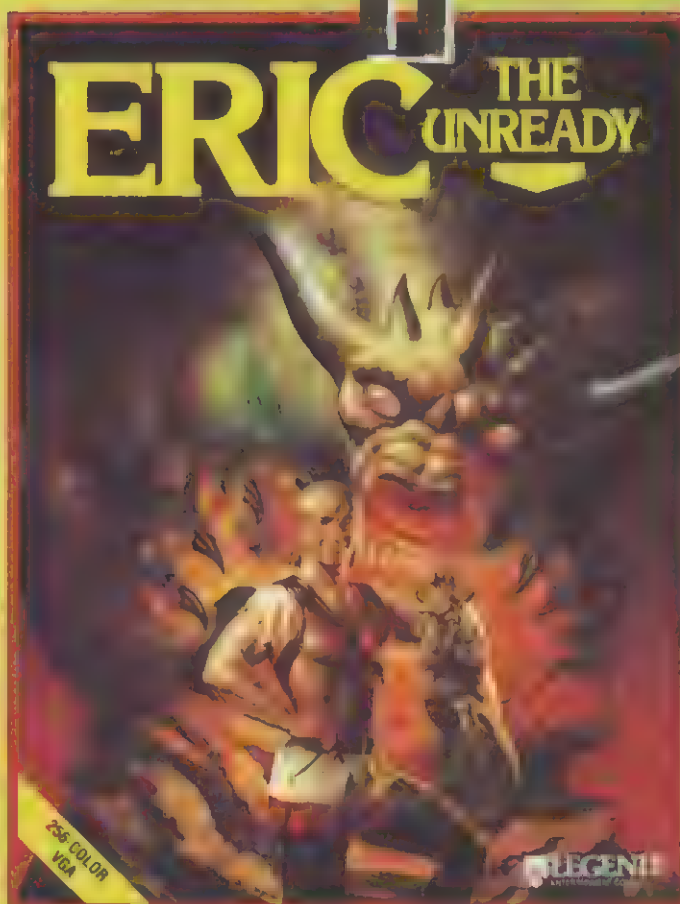
Bei unseren Spielen dagegen kriegt man erst die Beschreibung: Du befindest dich in einem Raum mit einem Tisch und einem Fotoapparat und einem Kassettengerät, der eingeschaltet ist.

Aha, denkt man sich, das ist wichtig, das sehe ich mir genauer an! Natürlich gibt es in dem Raum auch Bilder an der Wand, Gardinen an den Fenstern etc., aber die sind nicht von Bedeutung und man kann sie links liegen lassen.

Das haben wir beibehalten, weil es dem Spiel mehr Tiefe gibt. Mein Ziel war es immer, eine Welt zu schaffen, die der Spieler selbständig erforschen kann. Er nimmt Schritt für Schritt an der Story teil und lernt sie besser kennen. Bei anderen Spielen habe ich oft einen Eindruck, den ich das "Disneyland-Gefühl" nenne: Man bewegt sich durch eine künstliche Welt, die man nicht anfassen darf...

POWER PLAY: Aber ist es für die Autoren nicht sehr schwierig, sich auf eine Story zu konzentrieren, wenn man eher grafikorientiert arbeiten muß?

BOB: Es gibt eigentlich nur ein kleines, relativ obskures Detail, das wir nicht "hinüberretten" konnten. Da bei dem neuen Interface Verben und Objekte so eng verknüpft sind, können wir nicht mit intransitiven Verben, das sind Verben



ohne Objekt, arbeiten. In "Eric the Unready" z.B. gibt es ein Puzzle, in dem sich Eric als Zwerg ausgeben muß. Die Lösung dazu ist "kneel", also "knien" – ein intransitives Verb, das wir heute nicht mehr benutzen könnten.

Aber das ist eigentlich auch das einzige, was wegfällt – es gibt in "Xanth" immer noch umfangreichen Text, so um die 400 K, wenn ich mich recht erinnere. Wenn ein Autor mit dem neuen System unzufrieden ist, liegt es wahrscheinlich daran,

daß er die Möglichkeiten noch nicht alle kennengelernt hat.

POWER PLAY: Wie entsteht eigentlich ein Spiel mit diesem neuen System – habt ihr zunächst die Geschichte und programmiert dann dementsprechend – oder wie funktioniert das?

BOB: In diesem speziellen Fall hat Michael Lindner, der zuständige Programmierer gleichzeitig das Spiel entwickelt und das neue System eingeführt – das ist ungewöhnlich.

"Spiele sind wie Disneyland: eine künstliche Welt, die man nicht anfassen darf"

POWER PLAY: Glaubst Du eigentlich, daß der "Durchschnittsspieler" von heute anspruchsloser oder sogar "dümmer" ist als früher?

BOB: Nein, das glaube ich nicht, aber ich weiß genau, um welches Problem es hier geht – schlechtes Spieldesign nämlich.

In den guten alten "Infocom-Zeiten" kam man z.B. in einen Raum, wurde mit einem Problem konfrontiert und überlegte stundenlang, wie man es lösen könnte.

Man hat also bis drei Uhr nachts vor dem Computer gehockt und ihn schließlich ausgeschaltet, weil man einfach nicht auf die Lösung kam. Am nächsten Tag hat man noch mal darüber nachgedacht, mit Leuten gesprochen und ein paar neue Dinge ausprobiert. Kurz vor dem Einschlafen kam dann der zündende Einfall: Das ist das einzige, was Sinn ergibt, so muß es gehen!

Also macht man den Computer wieder an und alles läuft wie am Schnürchen – weil es logisch ist. Das verstehe ich unter einem wirklich guten Rätsel – und unserem Publikum ging es genauso.

Aber dann versuchten andere Firmen (die hier namenlos bleiben sollen) andere Rätsel einzubringen, bei denen man nie sicher wußte, ob sie jetzt fair und nachvollziehbar sind oder nicht. Man hat keine Ahnung, ob man selber drauf kommen könnte – also greift man zum Handbuch oder ruft die Hotline an. In der Konsequenz wurden die Rätsel immer leichter und leichter – die Toleranzgrenze verschob sich. Auch wir können heute nicht mehr diese wirklich schweren Rätsel einsetzen, für die man Tage braucht. Die Leute sind durch Negativerfahrungen heute einfach nicht mehr bereit, so viel Zeit zu

investieren und ich kann ihnen daraus keinen Vorwurf machen. Aber wenn man die Firma und den Autor des Spiels kennt und positive Erfahrungen in dieser Hinsicht gemacht hat, kann man sich schon etwas orientieren.

POWER PLAY: Ist es nicht so, daß ein grafikorientiertes Spiel ein wenig die Phantasie zerstört, vielleicht so ähnlich, als würde man ein Buch lesen und nachher von der Verfilmung enttäuscht sein?

BOB: Ich glaube, es ist nur natürlich, daß der Spieler auch etwas "fürs Auge" geboten bekommen möchte. Außerdem besteht verständlicherweise die Tendenz, daß er für sein teuer erworbenes Spiel und seine spezielle Hardware auch etwas Außergewöhnliches sehen will.

Das führt leider auch dazu, daß einige Spiele schön anzusehen sind, aber vom Spielerischen her wenig bieten. Es wäre gefährlich, wenn diese Praxis in der Spieleindustrie weiter Fuß fassen würde. Es gibt jetzt schon genug Firmen, die die Aufmachung über die Spielelemente stellen. Wir wollen natürlich beides erreichen – Spiele, die gut aussehen und sich ebenso gut spielen lassen. Es gab offensichtlich auch Leute, die wir mit reinen Textadventures nicht erreichen konnten, daher war es vom Unternehmerischen her sinnvoll, Grafik einzusetzen.

Um auf Deine konkrete Frage zurückzukommen: Ich glaube sogar, an manchen Stellen beflügeln Bilder die Phantasie, weil sie etwas bieten können, an das man vorher noch nicht gedacht hat.

Man darf natürlich nicht den Fehler machen, alles grafisch umsetzen zu wollen, alles zu zeigen, sonst bringt man den Spieler um die Spannung.

Das ist genauso wie mit den Filmen von Hitchcock: Wenn man nicht sieht, wovor man Angst haben soll, ist es viel furchterregender, als wenn Horden von Monstern über den Bildschirm toben.

POWER PLAY: Wie entwickelt Ihr eine glaubhafte Story? Denkt Ihr Euch erst die Rätsel aus und bastelt dann eine Geschichte oder ist es umgekehrt?

BOB: Zuerst hat man die Geschichte und – was noch wichtiger ist: die handelnden Personen. Wir stellen uns vor,

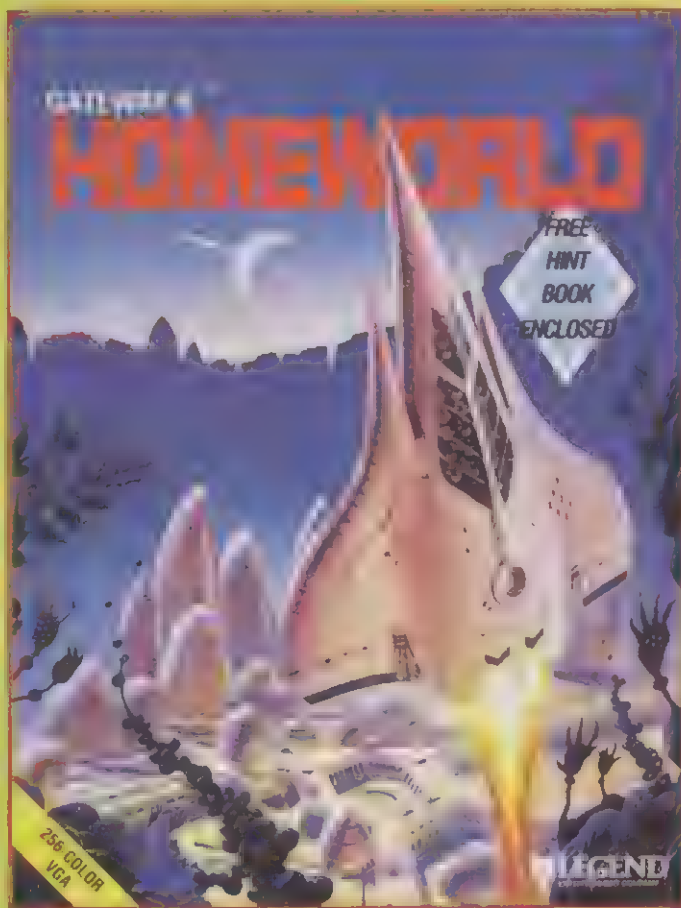
wie sie leben, was sie mögen oder verabscheuen, wie man mit ihnen in Beziehung treten kann. Die Rätsel müssen dann ganz natürlich aus der Geschichte heraus entstehen. In "Eric the Unready" beispielsweise gibt es am Anfang einen Wächter, der extrem wachsam ist. Die logische Konsequenz daraus ist, daß man ihn irgendwie dazu bringt, weniger aufzupassen.

Aber auch wenn es physische Barrieren sind, die der Spieler zu überwinden hat, seien es nun Türen oder tiefe Abgründe: Oberste Maxime

"Oberste Maxime muß immer sein, daß Rätsel sinnvoll sind"

das sich um König Artus drehte. Bei beiden hatte ich schon eine interessante Hauptfigur, interessante "Nebenrollen", die gesamte Umgebung, Atmosphäre etc. Also fällt schon einmal viel Vorarbeit weg.

"Time Quest" und "Eric the Unready" waren dagegen völlig neues Neuland. Viel schwerer –



muß immer sein, daß das Rätsel innerhalb des Spiels sinnvoll ist; es muß sich aus der Situation ergeben.

Ich persönlich bin wenig begeistert von Rätseln, die nichts mit der Sache zu tun haben, so in der Art: Ordne die vorhandene Menge Streichhölzer in einem Quadrat an oder etwas Vergleichbares...

POWER PLAY: Ist es leichter, eine Story völlig neu zu erfinden oder sich an Romanvorlagen (z.B. Frederik Pohl's "Gateway") zu orientieren?

aber für mich auch viel schöner. Ich bin nach wie vor begeistert davon, wie sich diese beiden Spiele entwickelt haben – vor allem bei "Time Quest", was ein sehr elegantes Design bekommen hat. Hier scheint einfach alles zusammenzupassen...

"Eric" mag ich deswegen, weil es ein völlig unerwartetes Spiel ist – etwas völlig Neues für mich, weil meine Spiele sonst eigentlich immer ernste Untertöne enthalten und ich als akademisch orientierter Mensch auch Wissen vermit-

teln möchte. In "Time Quest" geht es z.B. viel um historische Fakten und auch in dem "King Arthur"-Programm spielte der Übergang Britanniens vom Heiden- zum Christentum eine übergeordnete Rolle. In "Eric the Unready" habe ich mich über alle diese Dinge hinweggesetzt und es hat eine Menge Spaß gemacht.

POWER PLAY: Werden der ganze Rummel um "Multimedia" und die neuen technischen Fortschritte nicht dazu führen, daß sich Spiele in der Zukunft noch stärker an Äußerlichkeiten orientieren?

BOB: Es gibt eigentlich keinen Grund, warum man die verbesserten technischen Möglichkeiten nicht auch intelligent einsetzen kann. Natürlich ist es eine Frage des Schwerpunkts. Wenn man lediglich die "hübschen kleinen Filmchen" auf den Bildschirm bringen möchte, ohne sich um die Substanz der Spiele zu kümmern, kann man erheblichen Schaden anrichten. Ich hoffe es wird gelingen, beides miteinander zu verbinden.

"Hübsche, kleine Filmchen ohne Spielsubstanz können erheblichen Schaden anrichten"

POWER PLAY: Momentan gibt es ja alle möglichen "Spielekisten" – wie siehst Du die weitere Hardwareentwicklung?

BOB: In den Staaten zumindest war der PC in den letzten Jahren die wichtigste Hardware – es scheint aber so zu sein, daß der Mac ein Comeback erleben wird.

Unsere Firma wird sich in den kommenden Jahren auf CD-ROM, Mac-CD und vielleicht auch Sega-CD konzentrieren. Die reinen Spielkonsolen von Sega und Nintendo haben für story-orientierte Spiele einfach zu wenig Speicher. Ich weiß ehrlich gesagt auch zu wenig über den Videospielesektor, um mich

men, Spielen und Büchern ist die Geschichte, die erzählt wird; es gibt eigentlich keine natürlichen Grenzen dazwischen.

Was ich allerdings etwas seltsam finde, ist die Idee, aus einem Film ein Arcade-Spiel zu machen. Ich kann nicht nachvollziehen, warum das ein Kaufanreiz sein soll.

Einen großen Unterschied gibt es allerdings zwischen einem interaktiven Spiel und einem Buch oder Film: In einem Film von 90 Minuten muß der Autor bzw. der Regisseur eine Art Vorauswahl treffen, d.h. er entscheidet, was für den Zuschauer von Interesse sein soll und was nicht. Wem ist es noch nie so gegangen, daß er sich nach einem Kinobesuch gerne noch länger mit einem bestimmten Charakter aus dem Film unterhalten hätte oder einfach mehr über die Dinge erfahren wollte, die in der Kürze der Zeit nur angerissen werden konnten?!

In einem interaktiven Spiel ist das möglich; man kann die hier geschaffene Welt in seinem eigenen Tempo erforschen und eigene Schwerpunkte setzen.

"Ich finde die Idee seltsam, aus einem Film ein Arcade-Spiel zu machen"

Manche Menschen verstehen unter einem interaktiven Spiel, daß der Spieler selbst die Geschichte und ihren Ausgang bestimmt.

Ich sehe das anders. Meiner Meinung nach möchte der Spieler schon, daß der Autor präsent ist; er möchte gar nicht selbst entscheiden, ob die Prinzessin nun gerettet wird oder nicht. Was er möchte ist: sein Umfeld selbst erforschen und erfahren.

Aus diesem Grund findet man in meinen Spielen auch kein mehrdeutiges Ende. Ich möchte nicht, daß sich der Spieler am Ende fragt, ob er denn nun irgendwie "gewonnen" oder "verloren" hat.

POWER PLAY: Wie sieht Du die Zukunft der Unterhaltung; in interaktiven TV-Kanälen, Online-Spielen oder

etwas völlig Neuem, das wir uns noch gar nicht vorstellen können?

BOB: Das Problem bei dem Schlagwort "interaktiv" ist eigentlich, daß ziemlich stillschweigend davon ausgegangen wird, daß das mehr Spaß bringen wird als die "klassischen" Unterhaltungsmedien, an die wir seit Jahrzehnten gewöhnt sind.

Sicher wird die interaktive Variante viele Leute anziehen, aber es gibt auch Menschen, die abends müde nach Hause kommen und sich einfach – wie gehabt – "bedudeln" las-

"In Zukunft wird es weniger Spiele geben, die so rätsellastig sind wie die Klassiker"

wie auch die technische Seite meisterhaft beherrscht, sind leider echte Mangelware. Deshalb sehe ich keine große Zukunft für Spiele unseres Genres auf dem Online-Sektor. Ich glaube, die Zukunft liegt nicht unbedingt in der Vernetzung. Es wird weiterhin so sein, daß Autoren sich Geschichten ausdenken und sie per Speichermedium an individuelle Rezipienten weitergeben.

Unsere Erfahrung zeigt, daß gerade Rollenspieler gern allein spielen. Das ist etwas völlig anderes als z.B. Bridge oder Doppelkopf, wo das Spiel

und programmiere, stelle ich mir den Spieler vor, der vielleicht ebenso spät vor meinem Spiel sitzt und Sachen ausprobieren. Ich denke mir z.B. eine Situation aus, in der man ein Feuer mit einem Eimer Wasser löschen soll und variiere dann: Was ist, wenn der Spieler auf die Idee kommt, dem Wächter das Wasser über den Kopf zu schütten, anstatt das Feuer zu löschen? Darauf stelle ich mich ein und das macht einen Riesenspaß. Daher kommt es auch, daß man in meinen Spielen selten die Antwort: "Das würde ich lieber nicht tun" oder "Das ist keine gute Idee" bekommt.

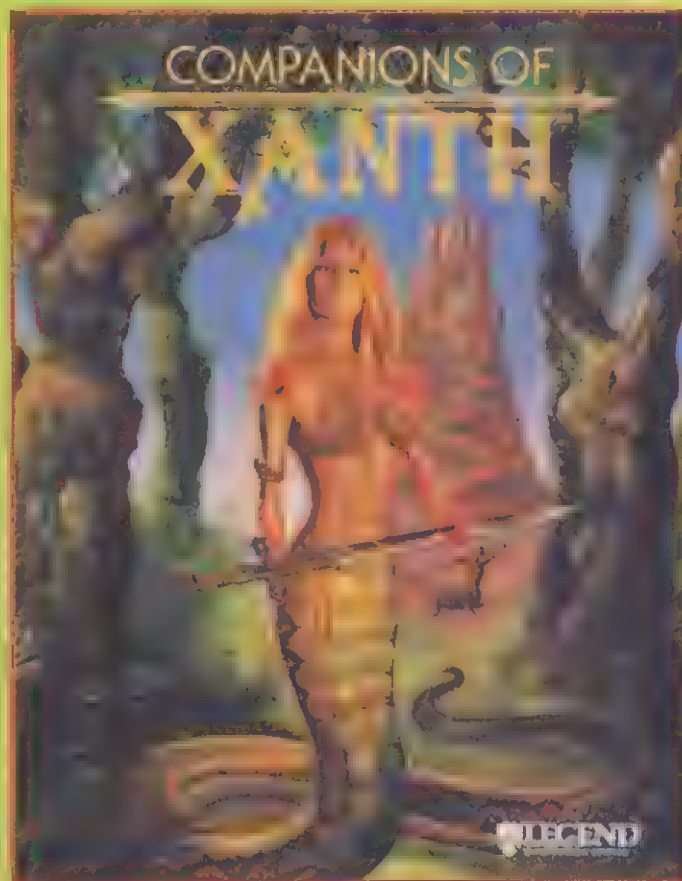
In diesem konkreten Fall wäre es z.B. möglich, daß sich der durchnäßte Wachmann auszieht, ein weibliches Wesen erscheint, beide hinter die Büsche verschwinden und dafür ein neuer Wachmann auftaucht. Spielerisch ist man zwar keinen Millimeter weitergekommen – aber man hat sich hoffentlich amüsiert!

"Leute haben 'Eric' in 6 Stunden durchgespielt. Wie viele Gags haben sie dabei verpaßt!"

Da man bei einem Adventure fast 90 Prozent seiner Zeit mit dem Lösen von Rätseln verbringt, wäre es keine gute Idee, die Leute einfach ihrer Frustration zu überlassen, indem man keine der abwegigeren Möglichkeiten zuläßt. Viel besser ist es, wenn man sie während dieser Zeit gut unterhält.

Aber ich glaube, in der Zukunft wird es weniger Spiele geben, die so "rätsellastig" sein werden. Es wird vielmehr so sein, daß es zwar einen kurzen Lösungsweg geben wird, aber viele Umleitungen und Seitenwege.

Man kann sich das vielleicht mit einem Vergleich verdeutlichen: Es ist durchaus möglich, in 15 Minuten durch ein Museum zu rennen – nur hat man nicht viel davon. Genauso kann man ein Adventure in zehn Stunden durchspielen; mit allen Rätseln und Kno-



sen möchten, ohne selbst aktiv zu werden. Sie haben ja den ganzen Tag schon mit der Umwelt "interagiert" und setzen sich jetzt hin und wollen unterhalten werden.

Online-Spiele gegen Konkurrenten machen natürlich Spaß, aber bei Adventures und Rollenspielen stoßen wir wieder auf das Problem der Präsenz des Autors, der hier die Funktion eines Spielmeisters übernehmen muß. So begabte Autoren wie Steve Meretzky, der sowohl die erzählerische

als Vehikel für Geselligkeit dient. Natürlich kann man theoretisch auch ein Adventure oder Rollenspiel zu mehreren spielen, aber es ist immer eine Person, die die Tastatur bedient und Eingaben macht; die anderen erleben das Spiel dann eher "aus zweiter Hand".

Ich sehe Computerspiele nach wie vor als Beziehung zwischen Autor und Spieler, und das genau macht mir als Programmierer Spaß. Wenn ich nachts um drei oder vier Uhr vor dem Computer sitze

leien. Aber wenn es in diesem Spiel interessante Leute und Szenarien gibt, dauert es erheblich länger und ist viel unterhaltender. Manche Leute haben mir erzählt, sie hätten "Eric the Unready" in 6 Stunden durchgespielt. Wie viele Gags haben sie dabei verpaßt!

umfangreich sind, andererseits, weil ich regelrecht süchtig danach werde, wenn ich einmal angefangen habe. Ich spiele dann wirklich Tag und Nacht und es heißt nur noch: "Er oder ich. Auf meinem Laptop, den ich auf Reisen

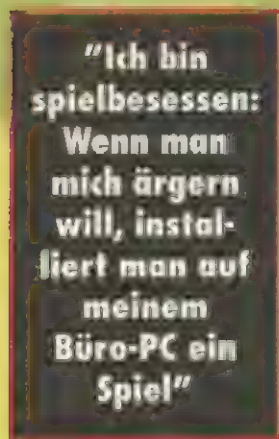
mitnehme, habe ich zwar nur Windows installiert, aber selbst von "Solitaire" konnte ich mich sechs Stunden nicht losreißen... Dabei kann ich mir die Zeit eigentlich wirklich nicht nehmen! Ich sah schließlich keinen anderen Ausweg mehr,

als das Spiel zu löschen. Meine Spielbesessenheit geht sogar soweit, daß Leute im Büro Spiele auf meiner Festplatte installieren, wenn sie mich ärgern wollen. Sie verändern meine Batch-Datei so, daß das Spiel automatisch geladen wird, wenn ich meinen Computer einschalte. Das Resultat ist dann meistens mindestens ein verlorener Tag...

Aber ich informiere mich natürlich auf meine Weise über das, was in neueren Spielen vor sich geht. In unserem Büro sitzen fast nur Adventure- und Rollenspielfans, zu denen ich mich dazusetze, mir einzelne gespeicherte Spielstände zeigen lasse und mich mit ihnen über das Spiel unterhalte. Vielleicht spiele ich auch ein bißchen, aber nur ein paar Stunden.

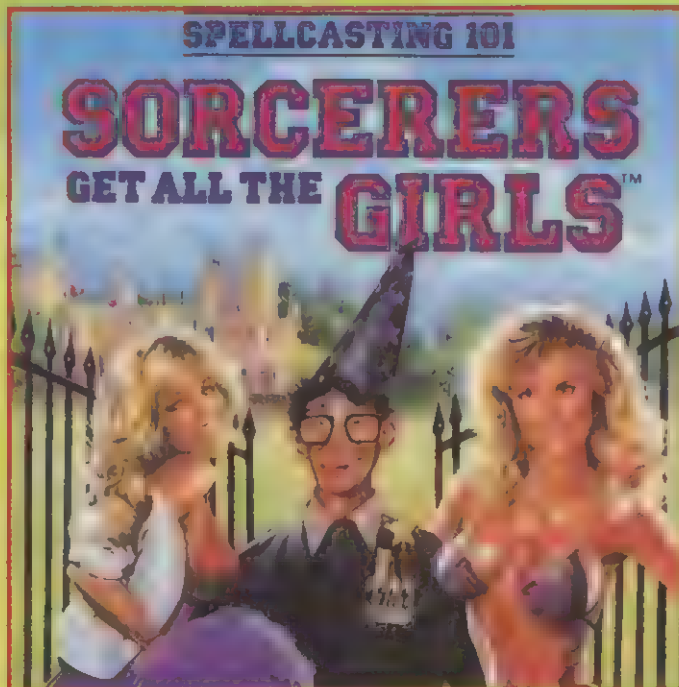
Die letzten Spiele, die ich wirklich durchgespielt habe, waren die beiden "Monkey Island"-Teile.

Aber natürlich liebe ich Spiele. Ich bin in einer Familie von Spielverrückten aufgewachsen, mit Schach, Bridge und allen erdenklichen anderen Sachen. vw



POWER PLAY: Spielst Du eigentlich selbst zur Unterhaltung?

BOB: Aus zwei Gründen spiele ich nur sehr selten: Einerseits, weil Spiele, die mir Spaß machen, fast immer sehr



Impressum

Chefredakteur: Michael Hengst (mh) – verantwortlich für den redaktionellen Teil
Stellvertretender Chefredakteur: Volker Weitz (vw)
Chefin vom Dienst: Ulrike Peters (up)
Redaktion: Frank Heukemes (fh), Knut Gollert (kn),
Producer: Manfred Neumayer (mn)
Ständiger freier Mitarbeiter: Sönke Steffen (js)
Redaktionsassistent: Catharina Winter
Hotline: Michael Bowering, Andi Deggendorfer, Schan Eghbali, Alex Langemann
 Alle Artikel sind mit dem Kurzzeichen des Redakteurs oder mit dem Namen des Autors gekennzeichnet

So erreichen Sie die Redaktion:

Tel.: 089/4613-289, Telefax: 089/46 13-50 46
 Hotline: Dienstag und Donnerstag von 15.00 Uhr bis 17.00 Uhr; Tel.: 089/4613-335

Manuskripteneinsendungen: Manuskripte werden gerne von der Redaktion angenommen. Sie müssen frei sein von Rechten Dritter. Sollten sie auch an anderer Stelle zur Veröffentlichung oder gewerblichen Nutzung angeboten worden sein, so muß das angegeben werden. Mit der Einsendung gibt der Verfasser die Zustimmung zum Abdruck in den von der MagnaMedia Verlag AG herausgegebenen Publikationen. Honorare nach Vereinbarung. Für unverlangt eingesandte Manuskripte wird keine Haftung übernommen.

Layout: Katja Milles, Conny Pflanzner, Sandra Matting
DTP-Operatoren: Marion Schwanke, Sandra Uttendorfer
Titellayout & Computergrafik: Wolfgang Berns, Alexander Gerhardt
Fotografie: Roland Müller
Titel: Agentur

Anzeigenverwaltung und Disposition: Stefanie Zipf (168)

Anzeigenleitung: Peter Kusterer (333)

Auslandrepräsentanten:

Großbritannien: Smyth International, London, Tel.: 0044-81340-5058, Fax: 0044-81341-9602

USA: M & T International Marketing, San Mateo, Tel.: 001-415-358-9500, Fax: 001-415-358-9739

Taiwan: Acer TWP Co., Taipei, Tel.: 008862-713-6959, Fax: 008862-715-1950

Japan: Media Sales Japan, Tokyo, Tel.: 0081-33504-1925, Fax: 0081-33595-1709

Italien: Media International, Manano, Tel.: 0039-31-751494, Fax: 0039-31-751482

Holland: Insight Media, Laren, Tel.: 0031-2153-12042, Fax: 0031-2153-10572

Israel: Baruch Schaefer, Holon, Tel.: 00972-3-556-2256, Fax: 00972-3-556-6944

Korea: Young Media Inc. Seoul, Tel.: 00822-765-4819, Fax: 00822-757-5789

Hongkong: The Third Wave (H. K.) Ltd., Tel.: 00852-7640989, Fax: 00852-7643857

So erreichen Sie die Anzeigenabteilung:

Tel.: 089/4613-962 Fax: 089/4613-789

Anzeigenpreise: Es gilt die Preisliste Nr. 6 vom 1. Januar 1994

Bestell- und Abonnement-Service:

Power Play Aboservice

Postfach 1163 74168 Neckarsulm

Tel.: 07132/959-242, Telefax: 07132/959-244

Einzelheft: DM 6,50

Jahresabonnement Inland (12 Ausgaben) DM 69,90

(inkl. MwSt., Versand und Zustellgebühr)

Jahresabonnement Ausland: DM 84,- (Luftpost auf Anfrage)

Österreich: DSB-Aboservice GmbH, Arenbergstr. 33, A-5020 Salzburg

Tel.: 0662/643866, Jahresabonnement 65 588,-

Schweiz: Aboverwaltung AG, Sägestr. 14, CH-5600 Lenzburg, Tel.: 064/519131, Jahresabonnement sFr 78,-

Vertriebsleitung: Benno Gaab

Vertrieb Handel: MZV, Moderner Zeitschriftenvertrieb GmbH & Co KG, Postfach 1123, 85386 Eching, Tel.: 089/319006-0

Erscheinungsweise: monatlich

Leitung, Herstellung & Technik: Klaus Buck (180)

Druck: Druckerei Baumann, 95326 Kulmbach

Urheberrecht: Alle in **POWER PLAY** erschienenen Beiträge sind urheberrechtlich geschützt. Alle Rechte, auch Übersetzungen und Zweitverwertung, vorbehalten. Reproduktionen, gleich welcher Art, ob Fotokopie, Mikrofilm oder Erfassung in Datenverarbeitungsanlagen, nur mit schriftlicher Genehmigung des Verlages. Aus der Veröffentlichung kann nicht geschlossen werden, daß die beschriebene Lösung oder verwendete Bezeichnung frei von gewerblichen Schutzrechten sind.

Haftung: Für den Fall, daß in **POWER PLAY** unzutreffende Informationen oder in veröffentlichten Programmen oder Schaltungen Fehler enthalten sein sollten, kommt eine Haftung nur bei grober Fahrlässigkeit des Verlages oder seiner Mitarbeiter in Betracht.

Sonderdruck-Dienst: Alle in dieser Ausgabe erschienenen Beiträge können für Werbezwecke in Form von Sonderdrucken hergestellt werden.

Anfragen an Ernst Fischer, Tel.: 089/4613-842, Fax: 089/4613-5041

Diese Zeitschrift ist auf chlorfrei gebleichtem Papier mit einem Altpapieranteil von 30% gedruckt. Die Druckfarben sind schwermetallfrei.

© 1994 MagnaMedia Verlag Aktiengesellschaft

Vorstand: Carl-Franz von Quadt (Vors.), Dr. Rainer Doll

Verlagsleiter: Wolfram Höfler

Produktionschef: Michael Koeppel

Direktor Zeitschriften: Michael M. Pauly

Anschrift des Verlages:

MagnaMedia Verlag Aktiengesellschaft,

Postfach 1304, 85531 Haar bei München,

Telefon 089/4613-0, Telefax 089/4613-100

PZD Kennziffer B 10542E





DISKETTEN SPIELEFREIEN



Passend zum Halbjahreswechsel haben wir uns eine kleine Überraschung für Euch ausgedacht: Vorne auf der **POWER PLAY** prangt diesmal nicht nur ein knalliges Titelbild, sondern klebt auch eine feine PC-Diskette mit einem Spiel darauf.

Die Tage werden länger, die ersten wärmenden Sonnenstrahlen haben wir uns schon auf den Bauch brennen lassen. Passend zur Sommerausgabe der **POWER PLAY** haben wir uns zusammen mit dem Versicherungsunternehmen **ARAG** etwas Besonderes für Euch einfallen lassen. Denn die Kollegen vom Versicherungskonzern hatten, wie übrigens zahlreiche andere Firmen und sogar Bundesministerien auch, die Idee, mittels Computerspiel eine frohe Werbebotschaft unters das Volk zu bringen. Der Clou: Dieses Computerspiel mit dem Titel *Auf der Suche nach Dr. GARA* befindet sich auf der PC-Diskette, die diesmal auf dem Cover der **POWER PLAY** prangt. Mit dem Lösungswort aus dem Spiel könnt Ihr, mit etwas Glück, sogar einen von 10 feinen Penpads gewinnen. Um das Programm zu installieren, legt Ihr die Diskette in das passende Laufwerk und tippt nun **INSTALL A: C:**. Das **A:** steht hier für das Laufwerk in dem die Diskette steckt, das **C:** steht für die Festplatte, auf die das Spiel kopiert werden

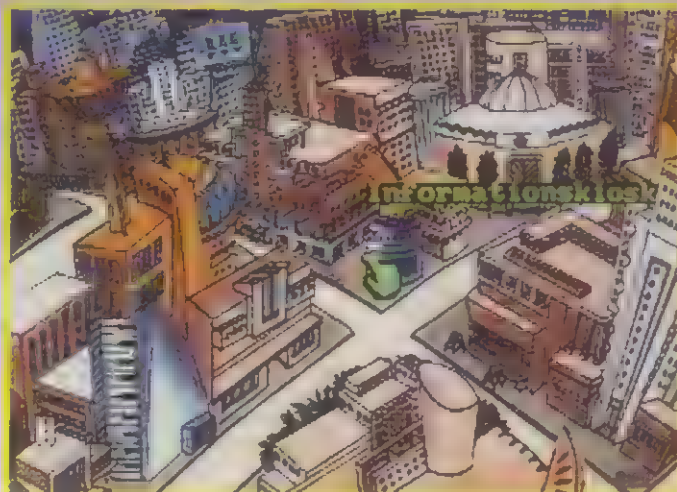
soll. Klar, wenn Ihr eine andere Konfiguration habt, müßt Ihr den Befehl entsprechend ändern. Hier ein zusätzliches Beispiel: Ist Euer 3 $\frac{1}{2}$ "-Laufwerk **B:**, und Ihr wollt das Programm auf Festplatte **D:** kopieren, muß der Befehl logischerweise **INSTALL B: D:** lauten.

Übrigens kann man passend zum Spiel auch ein Buch bestellen: Dieses Begleitbuch kostet 19 Mark plus 3 Mark Versandkostenanteil. Das Buch kann gegen Vorkasse unter folgender Adresse bestellt werden:

ARAG Versandservice
Stichwort:
Dr. GARA auf der Spur
Stresemannstraße 364
22761 Hamburg

Solltet Ihr mit dem Buch nicht zufrieden sein, habt Ihr ein Rückgaberecht innerhalb von 14 Tagen nach Erhalt des Buches.

Dinotown in der Übersicht





Krombacher

MIT FELSQUELLWASSER GEBRAUT.



Gutachten nach dem deutschen Reinheitsgebot der Krombacher Brauerei.
57215 Krombach-Krombach • Am Rottberg 10 • Telefon 027 12/400-0

EINE PERLE DER NATUR.

 **Krombacher**
Pils

POWER CHARTS

Und wieder liegt die neue **POWER PLAY** vor Euch.

Heute werden die drei persönlichen Top-Spiele von Marco Schaa vorgestellt. Wollt Ihr auch einmal vertreten sein, schickt uns die gründlich ausgefüllte Mitmach-Postkarte ein. Trennt die Karte vorsichtig heraus, tragt Eure drei aktuellen Tophits, den Computertyp und Eure Adresse auf der Karte ein, und werft die Karte ausreichend frankiert in den nächsten Postkasten.

Unter allen Einsender-Postkarten ziehen wir einen glücklichen Gewinner heraus, dessen ganz private Spielehitliste dann in diesem Monat im Vordergrund steht. Natürlich geht der Sieger nicht leer aus: Der Gewinner bekommt ein Paar Aktivboxen von Sony für den PC. Als Trostpreis winkt ein **POWER PLAY**-T-Shirt mit den Unterschriften der Redakteure.

Der Rechtsweg ist wie immer ausgeschlossen. Einsendeschluß ist der 5.7.94. mh/kw



Diese Aktivboxen (ohne die CDs!) hat dieses Mal Marco gewonnen.

Leserhits des Monats

Diesen Monat stellt **POWER PLAY**-Leser Marco Schaa aus Westoverledingen seine Spielelieblinge vor. Hier kommt Marcos persönliche Hitliste:

1. X-Wing
2. Rebel Assault
3. Doom



1. Sim City 2000	Maxis
2. Rebel Assault	Lucas Arts
3. Pacific Strike	Origin
4. Gabriel Knight	Sierra On-Line
5. Critical Path	Media Vision
6. Leisure Suit Larry 6	Sierra On-Line
7. Shadows of the darkness	Sierra On-Line
8. Aces over Europe	Dynamix
9. Return to Zork	Activision
10. 1942 PAW	Microprose

Quelle: Babbage's, Electronic Boutique, Winner's Circle



1. Cannon Fodder	Virgin
2. Sim City 2000	Maxis
3. Alone in the Dark 2	Infogrames
4. The Settlers	Blue Byte
5. Frontier-Elite II	Gametek
6. Premier Manager 2	Gremlin
7. Indy Car Racing	Virgin
8. Jurassic Park	Ocean
9. Rebel Assault	Lucas Arts
10. Battle Isle 2	Blue Byte

Quelle: Virgin Games Center, Center Soft, Leisure Soft

Amiga

1. Die Siedler
2. Ambermoon
3. Anstöß
4. Syndicate
5. Turrican 3

MS-DOS

1. Doom
2. Rebel Assault
3. Sam & Max
4. Sim City 2000
5. X-Wing

Super NES

1. Super Mario Allstars
2. Starwing
3. Street Fighter 2 Turbo
4. NBA Jam
5. Mortal Kombat

Mega Drive

1. NBA Jam
2. Sens 3
3. Pirates! Gold
4. Starwing 2: ree
5. Sonic Spinball

		Titel	Hersteller	Wie lange dabei
1.	(1)	Doom	Id Soft	4. Monat
2.	(3)	Rebel Assault	LucasArts	4. Monat
3.	(4)	Sam & Max Hit the Road	LucasArts	4. Monat
4.	(2)	Syndicate	Bullfrog	10. Monat
5.	(7)	Sim City 2000	Maxis	2. Monat
6.	(6)	X-Wing	LucasArts	13. Monat
7.	(9)	Privateer	Origin	6. Monat
8.	(8)	Die Siedler	Blue Byte	4. Monat
9.	(-)	Anstöß	Ascon	1. Monat
10.	(12)	Civilization	Microprose	26. Monat
11.	(10)	Strike Commander	Origin	13. Monat
12.	(11)	Elite 2	Gametek	2. Monat
13.	(-)	Dune 2	Westwood	1. Monat
14.	(19)	Ambermoon	Thalion	2. Monat
15.	(-)	Mortal Kombat	Virgin	1. Monat
16.	(20)	Comanche	Nosalogic	3. Monat
17.	(16)	History Line	Blue Byte	15. Monat
18.	(-)	Lands of Lore	Westwood	1. Monat
19.	(-)	Turrican 3	Softgold	1. Monat
20.	(17)	Indy Car Racing	Virgin	2. Monat

Berlins einzig wahre Dimension für Video- und Computergames

DIE TRAUMLABRIK



über 5.000
lieferbare Spiele!

NEUHEITEN IM MAI/JUNI/JULI

1942 Pacific Air	PC	AMIGA	Legend of Kyrandia 2	PC	CD	AMIGA
Aces Over Korea	PC		Lothar Mathaus Fußball	PC	CD	AMIGA
Across the Rhine	PC	AMIGA	Mad Burger	PC	CD	AMIGA
Advanced Squad Leader	PC		Mad News	PC	CD	AMIGA
Anges - Guardian of the Fleet	PC		Magik of Endoria	PC	CD	AMIGA
At-Quam 1 (SSI)	PC	CD	NCAA Basketball SVGA	PC	CD	
Ambermoon	PC	AMIGA	Neriors	PC	CD	
Ambermoon World Cup Ed.	PC	CD	Nodropolis SVGA	PC	CD	
Battle Isle 2	PC	CD	Outpost	PC	CD	
Beneath a Steel Sky	PC	AMIGA	Overlord (D-Day)	PC	CD	
Biohazard	PC	CD	Pacific Strike	PC	CD	
Bundesliga Manager 3	PC	AMIGA	Pax Imperia	PC	CD	
Burning Steel 2 SVGA	PC	CD	Perfect General 2	PC	CD	
Cannonfodder	PC	AMIGA	Pinball Dreams Deluxe	PC	CD	AMIGA
Corrers at War 2	PC		Pizza Connection	PC	CD	
Control Intelligence	PC	CD	Privateer	PC	CD	
Chartbreaker	PC	AMIGA	Ravenloft I	PC	CD	
Civil Path	PC	CD	Rouman	PC	CD	AMIGA
Dark Legion	PC	CD	Rise of the Robots	PC	CD	AMIGA
Darkness	PC	AMIGA	Russelshelm (Detroit)	PC	CD	AMIGA
Death of Glory	PC	AMIGA	Sam & Max	PC	CD	
Delta V	PC	CD	Sensible World of Soccer	PC	CD	AMIGA
Demolition Man	PC	CD	Sim City 2000 dt.	PC	CD	
Der Clou	PC	AMIGA	SSN 21 Seawolf	PC	CD	
Die Stedler	PC	AMIGA	Star Reach	PC	CD	
Doom	PC		Star Trek Next Generation SVGA	PC	CD	
Dragon Knight 3	PC		Superhero League of Hoboken	PC	CD	
Dreamweave	PC	AMIGA	System Shock	PC	CD	
DSA 2 Sternenschwaf	PC	CD	Theme Park	PC	CD	AMIGA
Elder Scrolls I	PC	CD	Tie Fighter	PC	CD	
Ethornia	PC	AMIGA	Total Eclipse	PC	CD	
Empire Soccer	PC	AMIGA	Turrican	PC	CD	AMIGA
F-14	PC		UFO	PC	CD	AMIGA
FIFA Soccer	PC	AMIGA	Ultima 7 Deluxe	PC	CD	
Front Page Sports Baseball	PC		Ultima 8	PC	CD	
Hanse Deluxe	PC	CD	Under a Killing Moon SVGA	PC	CD	
Harpoon 2	PC	CD	V for Victory 5 (at Sea)	PC	CD	
Hotrick	PC	AMIGA	Voyager	PC	CD	
Heroes of Might & Magic SVGA	PC	CD	Worewolf	PC	CD	
Inherit the Earth I (NWC)	PC	CD	Wings of Glory 1917-18	PC	CD	
Ishar 3	PC	AMIGA	World Cup USA '94	PC	CD	AMIGA
K 240 (Utopia 2)	PC	AMIGA	Zephyr (NWC)	PC	CD	

ROLLENSPIELE

Wir finden uns ab sofort in der Rollenspiel Mailbox ORKLAND unter folgender Telefonnummer: 030 617 56 77. Online-Rollenspiele und vieles mehr.

Irrtümer und Preisänderungen sind vorbehalten. Bis 200 DM Bestellwert berechnen wir 10,50 DM Versandkosten ab 200 DM ist der ganze Spaß umsonst. Post-Express kostet 8,00 DM mehr, Sicherheitskarton +3 DM, Diskettenpost +3 DM. Bei Vorkasse -50% Versandkosten. Der Versand erfolgt wahlweise mit Post oder UPS! Wir gewähren auf SOFTWARE und HARDWARE ein HALBES JAHR GARANTIE. Allerdings wird keine Haftung für die Kompatibilität der Cartridges + Adapter übernommen. Unser Anrufbeantworter ist immer wenn wir mal nicht da sind für Euch geschaltet. Anzeigenschluß (09.05.) Seid Ihr in Berlin, Hamburg oder Entenhausen. Besucht bitte unsere Läden. Es gelten die AGB der Traumfabrik.

030/694 6043

1200-1000

Telefonat: 030/694 60 41

Fax-Line: 030/694 42 56

Probieren und kaufen!

Mittenwalder Straße 47 · 10961 Berlin · Tel.: 030 - 694 48 62 (nur Laden telefon)

100m vom U-Bhf Gneisenaustraße Versandzentrale und Softwaretempel

Osterstraße 50 · 20259 Hamburg · Tel.: 040 - 490 83 94 (nur Laden telefon)

300m vom U-Bhf Osterstraße · Softwaretempel

Media Point

Verkauf
Ankauf
Tausch

Berlins neue Dimension für Games und Zubehör

Spiele	PC	Amiga	CD-ROM für PC
Aces Over Europe	79,95		Viele CD-ROM Titel bereits ab 9,95
Alone in the Dark 2	99,95		7th Guest (Euro-Vers.) AKTIONSPREIS 89,95
Anstoss	79,95	69,95	Antloss 2 99,95
Ambermoon	89,95	79,95	Battle Isle 2 99,95
Apocalypse		59,95	Beneath a Steel Sky 119,95
Autoshwung Ost	79,95	69,95	Bloodnet 89,95
Battle Isle 2	89,95	89,95	Burning Steel incl. Missions 99,95
Beneath a Steel Sky	79,95	69,95	Comanche incl. Missions 1 & 2 (dt.) 99,95
Big Sea	79,95	69,95	Der Patzner 109,95
Bloodnet	99,95	89,95	Empire Deluxe (dt., DOS & Windows) 89,95
Burning Steel 2	89,95		Eye Of The Beholder Trilogy (dt.) 99,95
Campaign 2	99,95	79,95	Iron Helix 89,95
Cannon Fodder	69,95	59,95	Lands Of Lore 99,95
Caribbean Desaster	89,95	79,95	Larry Collection (Larry 1-5) 89,95
Chartbreaker	89,95	79,95	Mad Dog Mc Cree 99,95
Comanche Data Disk 1 & 2	99,95		Maniac Mansion 2 (dt.) 99,95
Der Clou	89,95	79,95	Microcosm 119,95
Der Flieger	89,95	69,95	Monkey Island 1 SONDERPOSTEN! 59,95
Der Planer	89,95		Outpost 99,95
Der Schatz im Silbersee	99,95	89,95	Railroad Tycoon AKTIONSPREIS 39,95
Die Stedler	89,95	89,95	Rebel Assault 89,95
Dogfight	49,95	69,95	Sherlock Holmes (The Lost Files) 119,95
Doom	69,95		Silent Service 2 AKTIONSPREIS 39,95
Dungeon Master 2	89,95	79,95	Strike Commander 99,95
Ever Storm	79,95		Syndicate Plus 99,95
Flieger		59,95	Theme Park 99,95
Flightsimulator 5	ab 99,95	59,95	Tie Fighter 99,95
Gobias 3	89,95	79,95	UFO - Enemy Unknown 99,95
Grand Prix	99,95	79,95	Ultima 8 (dt., incl. Speech Pack) 129,95
Gunship 2000	89,95	69,95	Ultima Underworld 1 & 2 99,95
Hanse - Die Expedition	49,95	39,95	Who Shot Johnny Rock? 99,95
Hip Hop 2	89,95		
Hotrick (Bundesliga Man. 3.0)	99,95	89,95	
Hotrick (ikarion)	89,95	59,95	
History Line 1914-1918	79,95	79,95	
Inca 2	99,95		
Indy Car Racing	79,95		
Innocent Until Caught	89,95	79,95	
Jurassic Park	79,95		
K 240		59,95	
Kings Quest 6	89,95	69,95	
Kolumbus	89,95	79,95	
Lands Of Lore	69,95		
Larry 6	79,95		
Legend Of Kyrandia 2 (dt.)	79,95		
Lollypop	89,95	69,95	
Lost Vikings	89,95	69,95	
Lothar Mathaus	79,95	69,95	
Mad Burger	89,95	79,95	
Mad News	89,95	79,95	
Magik Of Endoria	89,95		
Maniac Mansion 2 (dt.)	89,95		
Master Of Orion	99,95		
Mr Nutz		59,95	
Outpost	89,95		
Pacific Strike	69,95		
Pacific Strike Speech Pack	39,95		
Pirates Gold (dt.)	99,95	89,95	
Pizza Connection	89,95	89,95	
Police Quest 4 (dt.)	79,95		
Privateer	89,95		
Privateer Zusatz-Disk	39,95		
Quarter Pole	79,95	69,95	
Return Of The Medusa Gold	89,95	79,95	
Rechner	89,95	89,95	
Ricochet	89,95		
Sam & Max (dt.)	95,95		
Sam City 2000 (dt.)	89,95		
Skidmarks		59,95	
Software Manager	89,95	79,95	
SSN-21 Seawolf	99,95		
Starlord	99,95		
Sternenschwaf (DSA 2)	89,95	79,95	
Strike Com. Zusatzdisk	39,95		
S.U.B.	79,95		
Subwar 2050	99,95		
Syndicate	89,95	89,95	
Syndicate Data Disk	39,95		
Terminator Rampage (dt.)	89,95		
T.F.X.	99,95	89,95	
Theme Park	89,95	89,95	
Tie Fighter	89,95		
Tomato (PC incl. Mission 1)	89,95	69,95	
U.F.O. - Enemy Unknown	99,95	79,95	
Ultima 8	89,95		
Ultima 8 Speech Pack	39,95		
X-Wing	49,95		
X-Wing Zusatz disk	ab 49,95		
Xapopin	89,95	79,95	
Zero		69,95	
Soundkarten			
Soundblaster Mid Adapter	49,95		
Soundblaster Pro	169,95		
Soundblaster 16 Bit	229,95		
Soundblaster AWE 32	649,95		
Stereo Lautsprecher	39,95		
Bestellannahme			
Telefon 030 621 60 21			
Teletax 030 622 90 15			
Laden- & Versandanschrift			
Media Point Vertriebs GmbH			
Jonasstraße 28			
12053 Berlin (Neukölln)			
Automatischer Anzeigendienst für aktuelle Angebote: (030) 622 85 28			

Spiele werden in **POWER PLAY** nach einem ausgeklügelten System getestet. Wir verraten Euch hier, wie es funktioniert und was die Daten im Wertungskasten bedeuten.

50 geh

In **POWER PLAY** gibt es ein einheitliches und ausgeklügeltes Bewertungssystem, das wir bei Computerspielen und CD-ROM-Tests verwenden. Jedes Spiel kann wenigstens null (die schlimmste Softwarekatastrophe) und höchstens 100 Prozent (das brillante Überspiel) erhalten. Eine Bewertung von genau 50 Prozent bedeutet also "Durchschnitt". Spiele unter 50 Prozent sind "unterdurchschnittlich", Spiele mit einer Wertung über 50 Prozent folglich "überdurchschnittlich". Bei Programmen, die beispielsweise 20 Prozent oder weniger kassieren, könnt Ihr davon ausgehen, daß sie so gut wie keinen Spaß mehr machen. Richtig gute Spiele bekommen dann auch Wertungen über 70 Prozent.

Grafik, Sound und POWER-Wertung

Für die Grafikwertung bewerten wir Aspekte wie Farbwahl, Farbenanzahl, Sprites, Animation und Scrolling. Beim Sound spielen sowohl die Musik (Komposition und technische Qualität) als auch die Soundeffekte und Sprachausgabe eine Rolle. Bei allen Wertungen berücksichtigen wir selbstverständlich die Hardwarefähigkeiten des Computers. Aber am allerwichtigsten ist die **POWER**-Wertung. Sie sagt aus, wieviel Spaß ein Programm macht und wie hoch die Spielmotivation ist; also die Zeit, die Ihr und natürlich auch wir mit Lust und Laune vor dem Monitor verbringen. Bei der Bewertung spielt der Zahn der Zeit ebenfalls eine Rolle, da Spiele im Laufe der Zeit für die unterschiedlichen Systeme immer besser werden. Das ist wichtig, wenn Ihr später einmal ältere Wertungen mit neueren vergleichen wollt.

Die Wertungskästen

Wir haben gleich zwei Varianten, die sich nur durch einige Kleinigkeiten voneinander unterscheiden. Es gibt einmal den "normalen" Kasten, den Ihr bei unseren Spieltests wiederfindet, und den Kasten, der in der *Laserage* verwendet wird.

Der Wertungskasten für Spieltests

Der Hersteller des Spiels

Etwaige Besonderheiten

Der Zirkapreis, den Ihr im Geschäft für das Spiel zahlen müßt

Sound: Hier stehen die wichtigsten Soundkarten, die das Spiel unterstützt (bei Amiga bleibt dieses Feld natürlich leer)

Prozessor: Die Mindestanforderung an einen Rechnertyp. Beispielsweise 386er oder 486er bei MS-DOS-PCs oder 68000, 68030 usw. bei Amiga und MAC-Systemen

MS-DOS

Hersteller:

Sierra

Besonderheiten:

Doppelt gefluxter Transpodel Konsaltitor

Zirkapreis:

999 DM

Grafik: VGA, Super VGA

Sound: Adlib, Roland, Soundblaster

Festplatte: 15 MByte

Prozessor: 386er

RAM-Bedarf: einzeilig

Joystick;

Tastatur; Maus

Grafik: 70 %

Sound: 90 %

75%

Das System, auf dem das Spiel getestet wurde

Grafik: Hier steht, welche Grafikkarten oder Modi von dem Programm unterstützt werden.

Festplatte: Wird und kann das Spiel auf Festplatte installiert werden, steht hier der ungefähre Platzbedarf

Steuerung: Mit welchen Gerätschaften läßt sich das Spiel steuern: Joystick, Tastatur, Maus, Pedale oder Thrustmaster

Die Grafikwertung

Die Soundwertung

Das Wichtigste:
Die **POWER**-Wertung

Der Wertungskasten für Laserage

Dieser unterscheidet sich kaum von dem "größeren" Bruder. Ihr findet alle Daten unter den angegebenen Punkten wieder. Anstatt der aufgedröselten Hardwaregeschichten beschränken wir uns hier auf eine Minimal-konfiguration.

MAC

Grafik: 70 %

Sound: 90 %

75%

Hersteller:

Sierra

Besonderheiten:

Hier stehen spezielle Features

120 DM

Minimalkonfiguration:

Voraussetzungen an Hard- und Software, um das Produkt spielen zu können

t's!

Das POWER-Team

Alle Tests werden von unserem festen Spielerteam Knut, Volker, Sönke, Frank und Michael geschrieben. In jedem normalen Spielertest seht Ihr ein Bildchen von dem/den Redakteur/en, die das Spiel getestet haben. Ihre Grimasse und die passende Sprechblase

verrät Euch, welchen Eindruck das Programm auf uns machte. Aber auch wenn der Redakteur noch so freundlich grinst: Dies muß nicht heißen, daß das Spiel automatisch eine hohe Wertung einheimst. – Die Geschmäcker sind halt verschieden. Dieses "Wertungsgesicht" drückt allein die persönliche Meinung des jeweiligen Testers aus: Grafik-, Sound- und POWER-Wertungen werden hingegen von der gesammelten Redaktionsmannschaft bestimmt. Dazu veranstalten wir einmal im Monat eine "Wertungskonferenz", auf der die Wertungen von unserem Testteam ausdiskutiert werden. Ebenfalls ausdiskutiert werden selbstverständlich die Wertungen in *LASERAGE* – allerdings gibt's hier kein Redakteursgesicht, sondern ein knackiges Fazit am Rand des Berichtes.

Die Steckbriefe

Um eine komplette Übersicht zu gewähren, haben wir alle Wertungen und andere wichtige Daten in einem Wertungskasten zusammengefaßt (siehe Kasten). Außerdem vergeben wir zwei "Awards": das *POWER*-Prädikat und die *POWER*-Gurke. Ersteres bekommen ganz hervorragende



Von Softwarefirmen geliebt: Unser *POWER*-Prädikat für die edelsten Spiele.

Spiele, die langfristigen Spielspaß garantieren. Ihr könnt sicher sein, daß ein *Prädikats*-Spiel auch sein Geld wert ist. Die *POWER*-Gurke ist das krasse Gegenteil: Sie ist



Von Softwarefirmen gehaßt: Die niedliche *POWER*-Gurke faßt die schlimmsten Spiele unter der Kategorie "Taurig, aber wahr" zusammen.

äußerst mieserablen Programmen vorbehalten, die sich auch mit aller Liebe nur unter die Kategorie "taurig, aber wahr" einordnen lassen. Leuchtet Euch die Gurke entgegen, heißt's "Finger weg!".



Software lieblinge

■ Volker Weitz

1. Theme Park
2. Death or Glory
3. 1942 PAW
4. Ravenloft
5. Wizardry 7

■ Knut Gollert

1. Battle Isle 2
2. Theme Park
3. 3D Studio
4. Bundesliga Manager
5. Pacific Strike

■ Frank Heukemes

1. Theme Park
2. Pagan
3. Serpent Isle
4. Ravenloft
5. Death or Glory

■ Sönke Steffen

1. Battle Isle 2
2. Theme Park
3. 1942 PAW
4. Bundesliga Manager
5. Zork 2

■ Michael Hengst

1. Ravenloft
2. 1942 PAW
3. Wasteland
4. Theme Park
5. Final Fantasy 6



Preller oder Schausteller?

Theme Park

Da mir der Eintrittspreis für dieses angebliche Freizeitparadies schon unnötig hoch vorkam, ärgere ich mich nun doppelt über all die wegen Reparatur geschlossenen Karussells, Geisterbahnen und Riesenräder. Meinen überbeuerten Teddybären fest unter den Arm geklemmt, schlendere ich mit einem Höllendurst von den versalzenen Fritten in der Kehle die verworrenen Wege des Freizeitparks entlang. Die Erlösung durch ein erfrischendes Cola ist in unerreichbarer Ferne gerückt, denn die am Kiosk warten schon tagelang auf Nachschub. Mist! Schon wieder trete ich mit meinen nagelneuen Schuhen in das säuerlich riechende Erbrochene eines Kindes, dem die widerlich fetten Hamburger ebenfalls nicht bekommen sind. Die überschwemmten Toiletten stinken in der sengenden Mittagshitze bis zum

Himmel. Macht denn hier keiner sauber? Belustigt kann ich noch beobachten, wie der langhaarige Rowdie einem kleinen Jungen ungehindert seinen Luftballon zersticht, als das Unglaubliche geschieht: Aus der Richtung der an allen Ecken und Enden klappernden Achterbahn kommt mir in hohem Bogen doch tatsächlich eine junge Frau entgegengeflogen, die aufgrund der wahnwitzigen Konstruktion und schlechten Wartung des Höllengefährts wohl den Halt verloren hat. Hoffentlich kreuzen Gewerbeaufsichtsamt und TÜV hier bald auf und bereiten dem Schrecken ein schnelles Ende!

Wie Ihr unschwer erkennen könnt, liegt im "Power Play"-Park derzeit einiges im Argen. Doch wie konnte es dazu kommen? Alles fing doch so gut an: Zunächst einmal habt Ihr nichts weiter als ein vererbtes



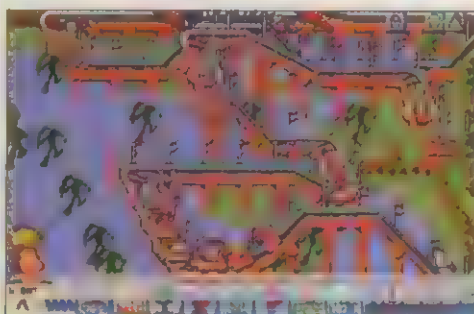
Die erste Busladung Besucher wird in unseren Park gekarrt



Oben:
Die Super-VGA-Auflösung bietet eine bessere Übersicht



Rechts:
Der Doppel-Looping hält die kleinen Nörgler bei Laune



Links: Zwei Fliegen mit einer Klappe: See und Achterbahn sind Attraktionen, die in der Gunst der Konsumenten ganz oben stehen.

Unten: Der Power-Park-Vergnügen pur oder nur Nepp?



Oben: Plumps klo oder Miefkabine?

Rechts: Einer der Mechaniker wird gerade auf Effizienz überprüft



Oben:
Der Umfrage-Bildschirm zeigt Euch, wie beliebt Euer Park bei den Besuchern ist



Bahn frei:
Die 3D-Studio-Familie wagt eine riskante Fahrt durch den "Todeskorkenzieher"

Gut festhalten!
Das impressive Intro stimmt Euch auf kommende Kirmes-Freuden ein.



Links: Ein Teil Eurer Einnahmen geht für die Investition in neue Forschungs- und Entwicklungsprojekte drauf

Full House: Die Lagerräume sind bis unters Dach mit Gütern für das leibliche Wohl der Kunden gefüllt



Urkunden und Pokale: Bei der "Jahresendabrechnung" seht Ihr, wie Ihr Euch im Vergleich zur Konkurrenz schlägt



Die Qual der Wahl: Brummkreisel oder klassisches Theater?



Schlag ein: Bei Lohnverhandlungen ist Vorsicht angebracht

Stück Land auf dem Zettel. Der seit Eurer Kindheit gehegte Wunsch, einmal einen eigenen Freizeit-Park zu besitzen, geht Euch nicht mehr aus dem Kopf, also beginnt Ihr mit der Planung. Die Grenzen des rechteckigen Gesamtareals sind bereits durch Mauern vorgegeben, das Tor zu den zukünftigen Kinderfreuden steht auch schon. Euer Startkapital reicht für die ersten Wege, eine Luftballonbude, vielleicht noch für einen Eisstand und die nicht sehr aufregende "Kaffeetassen-Fahrt". Vergeßt nicht den dazugehörigen Mechaniker, denn auf das Ding ist wenig Verlaß. Der Park sollte nun schon eröffnet werden, denn zeitgleich mit Euch beginnen 40 Konkurrenten auf der ganzen Welt mit dem Aufbau ihrer Parks.

Da das Spiel grundsätzlich während aller Menüs (!) in Echtzeit weiterläuft, sind eine schnelle Auffassungsgabe und spontane Entscheidungen Trumpf. Während Ihr unter gepflegter Hektik Eure Besucher bei Laune zu halten versucht, kann ein Kontrahent Eure Schwäche ausnutzen und Anteile an Eurem Park erwerben. Solltet Ihr ihm nicht

zuvorkommen, wird er versuchen, Euren wohlgeheuteten Freizeitspaß seiner eigenen Parkkette einzuverleiben. Auch Ihr könnt bei entsprechendem Erfolg über die ganze Welt expandieren, wobei Klima, Bevölkerung und Finanzkraft des gewählten Landes eine große Rolle spielen. Doch für den Moment solltet Ihr Euch auf Euren Start-Park konzentrieren, in dem bereits die erste Busladung Besucher herumwuselt. Per Gedankenblasen über ihren Köpfen verleihen sie ihrem Verfassungszustand und ihren Bedürfnissen Ausdruck, so daß Ihr gezielt auf ihre Wünsche eingehen könnt. Der zuschaltbare und ständig verfügbare Advisor gibt Euch Preistips für Eure Attraktionen, Stände und Tickets. Sollte Euer Nachschub an Waren knapp werden, warnt er Euch in letzter Sekunde, bevor sich der Unmut Eurer Besucher als Finanzloch bemerkbar macht. Mit dem Info-Cursor lassen sich sämtliche Besucher, Angestellte und Buden anklicken, um Euch danach in umfangreichen Menüs teilweise manipulierbare Informationen zu bieten. So habt Ihr beispielsweise Kontrolle über den Verkaufspreis aller Lebensmittel, Andenken, usw., die in Eurem Park feilgeboten werden. Zusätzlich könnt Ihr die Salzmenge auf Euren Fritten, den Fettgehalt Eurer Hamburger, die Koffeinmenge im Kaffee und den Wasseranteil Eures Bieres verändern. Bei Buden mit Gewinnmöglichkeit liegt es ganz in Eurem Ermessen, wie hoch Ihr die Wahrscheinlichkeit und den Wert eines Gewinnes festlegt. Doch Nepp wird von den cleveren Besuchern schnell bemerkt. Wenn ihnen nicht schon das in unregelmäßigen Abständen und unangemeldet vorbeischauende Gewerbeaufsichtsamt mit einer Schließung Eurer Buden zuvorgekommen ist, werden sie Euch mit Kaufboykott und einem schlechten Ruf bestrafen. Auch Eure Angestellten können Euch das Leben schwer machen: Die Mechaniker, das Ordnungspersonal, die Reinigungskräfte und die Alleinunterhalter debattieren in harten Lohnverhandlungen mit Euch um den letzten Heller. Könnt Ihr sie nicht zufriedenstellen, streiken sie vor dem Eingangstor, was natürlich keinen guten Eindruck auf die Besucher macht – ganz zu schweigen davon, daß Euer Park während dieser Zeit arg herunterkommt. Arbei-

tet das Personal wieder ordnungsgemäß, könnt Ihr mittels Icons am oberen Bildschirmrand schnell ihren Aufenthaltsort bestimmen und ihnen spezielle Anweisungen geben. Reinigungskräfte lassen sich z.B. einen von Euch genau festgelegten Arbeitsbereich zuteilen, aus dem sie sich dann auch nicht wegbewegen. Auch für das äußere Erscheinungsbild des Parks seid Ihr



Oben: Alleinunterhalter und "Schwarze Sheriffs": Eure Angestellten sorgen für gute Laune und Sicherheit.



Oben: Auf der Planungskarte läßt sich das Wachstum Eures Parks beobachten. Rechts: Tempowahn auf der Autobahn.



Der zuschaltbare Advisor gibt gutgemeinte Ratschläge und hält Euch auch konkurrenzmäßig auf dem laufenden.



Oben: Spritzig: Die kurvenreiche Wildwasserbahn läßt kein Auge trocken.



Rechts: Gute Zeiten, schlechte Zeiten: Der Park unterm Hammer.



In der Spieleszene sorgt ein immer öfter gehörter Unkenruf für Unmut: "Es gibt keine neuen Spielideen mehr!". Und wieder einmal beweist uns Bullfrog das Gegenteil: Der etwas behäbige "Ochsenfrosch" (alle zwei Jahre ein

neues Spiel) rechtfertigt seine scheinbare körperliche Trägheit mit einer enormen Gehirntätigkeit und liefert uns seit dem legendären Populous innovative Spielkonzepte in Sene. Nie zuvordr verstand es ein Programmierer, eine derartig knallharte, komplexe und vielschichtige Wirtschaftssimulation, die Theme

Park trotz aller Verniedlichungen nun einmal ist, in ein derartig leichtfüßiges und selbsterklärendes Gewand zu stecken. Ständig gibt es neue Dinge zu entdecken, fortwährend erkennt Ihr neue Zusammenhänge, die Euer filigranes Gerüst aus finanziellen Verstrickungen gefährden oder stützen können. Die oft nur zu gut verständliche Angst vor dem "Information Overflow", die viele Wirtschaftssimulationen mit übertrieben realistischen Anspruch verbreiten, ist bei Theme Park unbegründet. Denn obwohl Bullfrog alle nur erdenklichen Aspekte ins Programm einfließen ließ, kommt Ihr Euch nicht einen Moment verloren vor. Ihr wachst vielmehr in das Spiel hinein und werdet durch den dynamischen Spielverlauf nach und nach mit Freud und Leid eines "Rummel-Moguls" vertraut gemacht. Mit Hilfe des gelungenen Tutorials und der drei gut voneinander abgesetzten Schwierigkeitsgrade können selbst Genreneulinge den Einstieg in das fröhliche Kirmes-Gewerbe wagen. Die "Intelligenz" der kleinen Parkbesucher ist fast schon erschreckend, ein Bündel launischer Vorschulbengel und rebellischer Teenager ist auch nicht schwieriger bei Laune zu halten! Die spritzige Simulation, die sich selbst mit ihren nächsten Verwandten Sim City und Die Siedler nur ungern vergleichen läßt, hält Euch schon rein spielerisch von der ersten bis zur letzten Sekunde auf Trab. Schon das Intro zeigt, wo es grafisch die nächsten Spielwochen langgehen wird: Mit 3D-Studio gerenderte Objekte und Personen bieten schnuckelige Ansichten und witzige Animationen. Zusätzlich versüßen Euch abgefahrene Soundsamples (jaaa, auch das Kotzen!) den beinhalten Kampf ums Überleben in einem nervenaufreibenden Business.

Daß die bekannten Universitäten von Harvard und Stanford dieses Spiel zum festen Bestandteil ihrer Wirtschaftskurse machen wollen, spricht wohl für sich! Bedenkenlos zugreifen!

verantwortlich – doch Vorsicht, die kleinen Leute sind Ästheten! Bäume verschiedenster Herkunft, Lampen, Umzäunungen, Seen und ornamentöses Heckenwerk erfreuen ihre Augen, aber auch ihre Nasen sind sehr empfindlich: Toiletten, vor allem die zu Spielbeginn ausschließlich verfügbaren Plumpsklos, solltet Ihr nicht allzu nahe an Lebensmittelständen oder gut besuchten Attraktionen postieren. Habt Ihr keine Kohle für die stillen Örtchen, gehen Euch die Leute nach Hause, sobald sie ein menschliches Bedürfnis verspüren.

Mit dem Heranwachsen des Parks solltet Ihr Euch nun auch so langsam Gedanken über die Summe machen, die Ihr jährlich in die Entwicklung von neuen Bahnen und Buden, die Personalschulung, technische Verbesserungen und die Vergrößerung der Busse stecken wollt. Nur so kommt Ihr in den Genuß, alle 38 Bahnen und 16 Buden einmal gesehen zu haben. Sechs der Bahnen, z.B. Rennauto-, Wildwasser- und Achterbahn, könnt Ihr in Aussehen und

Größe je nach Eurem Geldbeutel frei definieren. Als besonderes Bonbon sollen sich die Files Eurer Achterbahn auch in Disneys Coaster laden lassen! Die Geschwindigkeit aller Bahnen läßt sich regeln. Fahrten auf hohen Touren erfreuen die Leute zwar deutlich mehr, stellen aber auch höhere Ansprüche an Wartung, Sicherheit und Lebensdauer der Publikums-magneten. Wart Ihr oder vielmehr Euer schlecht bezahltes Personal unaufmerksam, fliegen die Dinger in die Luft und hinterlassen an ihrem ehemaligen Standort eine Trümmerlandschaft, die nicht wieder zu bebauen ist.

Die große Schwebebahn dient auch als Transportmittel innerhalb des Parks, denn nichts können Eure Männchen weniger ab als lange Fußmärsche. Schlechte Beschilderungen lassen sie genauso aus der Haut fahren wie unfaire Losbudenpreise, ein schlecht durchdachter Aufbau des Parks und zuwenig Regenschirme beim Einsetzen von Regen- oder Schneeschauern. Gewitzt ist der Einsatz von

SEE THE SLAM

LIVE IT.

ERLEBE DIE ENERGIE,
SPANNUNG UND ACTION
DER NBA HAUTNAH.

WATCH IT.

VERPASSE NICHT DIE
NBA SPIELE BEI SAT1
UND IM DSF.

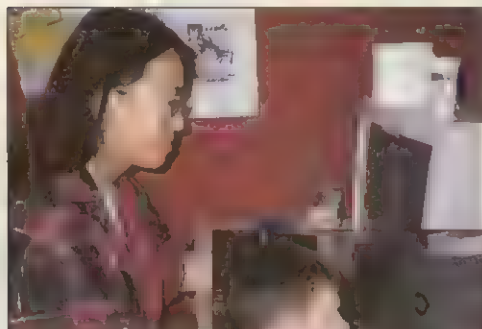
WEAR IT.

FINDE OFFIZIELLE
LIZENZIERTE NBA-ARTIKEL
IN ALLEN GUTEN SPORT-
GESCHÄFTEN UND
KAUFHÄUSERN.

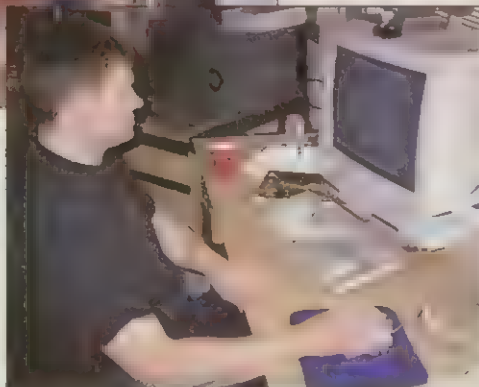


HEAR THE THUNDER





Lead Artist
Chris Hill
zeichnet für das
gelungene Intro
verantwortlich



Die Macher von
Theme Park:
Support Artist
Mike Man



Spaßvogel mit
flinker Maus:
Support Artist
Andy Sandhan



Der Kopf der
stillen Stars:
Head Of The
Artists Paul Mc
Laughlin bei der
Arbeit an (noch)
geheimen
Projekten

Fontänenbrunnen, die Eure Leuten dazu verleiten, mit einem Wunsch auf den Lippen Geldstücke darin zu versenken. Die regelmäßige Leerung dieser Fundgruben verschafft Euch einen netten Extrabonus. Ähnlich wie bei Maxis *Sim City* erscheint am Ende eines jeden Jahres eine Zwischenbilanz, die neben der Platzierung Eures Parks in der Weltrangliste auch Pokale zeigt, die Euch beispielsweise für die größte oder längste Achterbahn der Welt verliehen werden. Weiterhin gibt es Urkunden oder auch Abmahnungen, die Dinge wie Sicherheitsbestimmungen, Erscheinungsbild, Gesamtqualität, usw. Eures *Theme Parks* betreffen. Auf Wunsch wird ein noch ausführlicheres Menü aktiviert, das genaue Beschwerden Eurer Kundschaft im Vergleich zu denen der Konkurrenz detailliert auflistet. Überhaupt

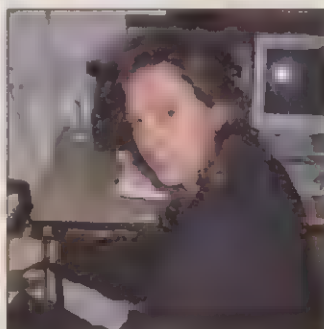
sind im ganzen Spiel noch etliche Menüs mehr verborgen, die aber mehr zu Eurer Information dienen, als daß sie für den erfolgreichen Spielverlauf unbedingt nötig wären.

Die zur besseren Übersicht dringend notwendige Karte hat eine praktische "Go-To-Funktion", mit der Ihr den aktuellen Standort schnell wechseln könnt, ohne über zahlreiche Bildschirme scrollen zu müssen. Die per Taste jederzeit aktivierbare Super-VGA-Auflösung bietet neben ihrer hochauflösenden Grafik auch einen wesentlich vergrößerten Bildschirmausschnitt, der die Platzeinteilung Eures Parks übersichtlicher macht, aber durch die Verkleinerung der Icons und Menüs auch ein scharfes Auge erfordert.

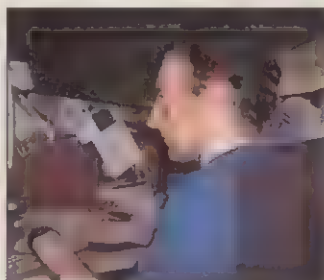
Theme Park ist das erste einer Reihe von Spielen, die allesamt den Beinamen "Designer Series" tragen werden.



Peter Molyneux ist Mastermind
bei Bullfrog und geistiger Vater
von Theme Park



Drückte schon bei Profibands die
Tasten: Musiker Russel Shaw



Lead Artist Fin Mc Geachie
entwarf die lustigen Besucher



Der erst 17jährige Schach-
Europameister Demis Hassabis
programmierte an Peters Seite

Im nächsten Spiel der Serie sollt Ihr in einem großen Hospital den Laden schmeißen.

Peter Molyneux, der kreative Kopf und Producer hinter allen Bullfrog-Spielen, kann sich aber auch sehr gut die Simulation und Konstruktion von solch Dingen wie einem Einkaufszentrum, Flughafen oder auch einem Gefängnis für diese zukunftsreiche Serie vorstellen.

Theme Park ist netzwerkfähig (Novell Ethernet) und kann Spieler an bis zu 16 verschiedenen PCs miteinander im Wettstreit verbinden. Eine Version für PC CD-ROM und Umsetzungen für die Systeme Amiga 1200 und 500, Macintosh, Mac CD-ROM, Super Nintendo, Mega Drive, Jaguar und 3DO sind bereits in Planung. *fk*

MS-DOS

Hersteller:
Bullfrog/EA

Benutzerkriterien:
Während des Spiels in
SVGA umschaltbar.

Ziele-Feld:
120 DM

■ VGA, Super VGA

■ Adlib, Gen Midi,

■ Soundblaster/Pro

■ ca. 10 MByte

■ 386er

■ 4 MByte

■ Maus;

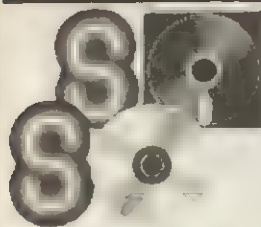
■ Tastatur

Grafik: 85%

Sound: 87%

92%

Mehr Service + mehr Beratung = mehr Spaß!



SOFTWARE HITS PC

3,5" TOP 20:

Alone in the Dark 2	DV	99,90
Battle Isle 2	DV	94,90
Beneath a Steel Sky	DV	84,90
Das Schwarze Auge 2	DV	94,90
Die Siedler	DV	94,90
Forgotten Castle	DA	94,90
Hattrick	DV	94,90
Leisure Suit Larry 6	DV	94,90
Lothar Matthäus Fußball	DV	79,90
Mad News	DV	94,90
Mortal Kombat	DV	85,90
Pacific Strike	DA	94,90
Pizza Connection	DV	94,90
Sim City 2000 DV	DV	99,90
SSN-21	DV	99,90
Starlord	DV	109,90
T.F.X.	DV	99,90
Ultima 8	DA	99,90
Ultima 8 - Speech Pack	DA	43,90
Victory at Sea	EV	94,90
Wings of Glory	DA	94,90

CD-ROM TOP 15:

Battle Isle 2	DV	99,90
Beneath a Steel Sky	DV	94,90
Comanche		
inkl. Mission Disk	DV	109,90
Inca 2	DV	109,90
Journeyman Projekt	DV	94,90
Leisure Suit Larry 6	DA	94,90
Microcosm	DA	99,90
Rebel Assault	DV	94,90
Sam & Max	DV	94,90
Strike Commander	DV	109,90
Syndicate Plus		
(inkl. Mission Disk)	DV	99,90
Tie Fighter	DA	99,90
Turrican 2	DA	69,90
UFO	DV	109,90
Ultima 8		
inkl. Speech Pack!	DV	129,90

Alle Preise in DM. Alle Preise sind Versandpreise, nicht alle Artikel oder Angebote sind in jeder Filiale erhältlich. Alle Preislisten verlieren ihre Gültigkeit, Preisänderungen und Irrtümer vorbehalten.

Werden Sie jetzt SOFT & SOUND Händler-Partner zu Top Konditionen! Rufen Sie uns jetzt an: Tel: 0211/61 30 84
On-Line Service Agentur • Rethelstraße 130 • 40 237 Düsseldorf

NEU! NEU! NEU! NEU! NEU! NEU! NEU! NEU! NEU! NEU!
Ab sofort können Sie bei allen SOFT & SOUND Filialen auch direkt per Versand bestellen!

Bestell- und Kauf-Filialen finden Sie in:

52 062 Aachen	Schildstr. 4	0241/30131	67 063 Ludwigshafen	Kreuzstr. 8	0621/632722
59 755 Aachen-Nobelen	Lange Wende 30	02932/1094	23 564 Lübeck	Wakenitz Str. 7	0451/794345
51 465 Bergisch-Gladbach	Hauptstraße 71	02202/44624	39 112 Magdeburg	Braunschweiger Str. 104	0391/42 622
10 551 Berlin	Oldenburger Str. 44	030/3962821	68 159 Mannheim	Jungbusch Str. 3	0621/701203
33 615 Bielefeld	Schallholte Str. 1	0521/138033	48 147 Münster	Friedmann Str. 8	0251/278515
53 123 Bonn	Schallfahlgangsweg 24	0228/625076	66 538 Neunkirchen	Bahnhofstr. 13	06821/26797
38 118 Braunschweig	Hohendestr. 10	0531/508231	41 460 Neuss	Hentrichstr. 20	02131/278967
40 477 Düsseldorf	Griesenaustr. 1	0211/4910187	49 074 Osnabrück	Heinrich-Haase-Str. 7	0541/21230
47 051 Duisburg	Ulrichstr. 2-4	0203/21084	31 224 Peine	Eckenerstr. 14	05171/72923
91 054 Erlangen	Luitpoldstr. 15	09131/26658	08 523 Plauen	Stressmann Str. 25	03741/24527
79 106 Freiburg	Lohener Str. 24	0761/287112	48 431 Rheine	Auf dem Tien 8	05971/2219
58 095 Hagen	Bergischer Ring 5	02331/26774	27 721 Ritterhude	Kreuzstr. 47	04292/9876
20 144 Hamburg	Beim Schloß 21	040/458115	66 578 Schiffweiler	Kreuzstr. 10	06821/632163
22 083 Hamburg	Boelhavensstr. 57	040/224633	35 976 Würzburg	Altenbergstr. 30	06441/59520
24 116 Kiel	Störstr. 18	0431/970044	38 300 Wolfenbüttel	Heinrichstr. 23	05331/61820
56 068 Koblenz	Markenbildh. Weg 24	0261/31848	67 547 Worms	Luisenstr. 10	06241/88444
50 670 Köln	Von-Warths-Str. 20-22	0221/121806			

Werden Sie L.M.C. Mitglied und profitieren Sie:

Entnahme von neuen Produkten zum Testen, verbilligter Einkauf für Mitglieder, Voreigentum kann zu Hause getestet werden, Hotline für Mitglieder, Weiterbildungsangebote, Informationsveranstaltungen.
Fragen Sie Ihren SOFT & SOUND-Partner

EROTIK SOFTWARE:

ARI Bangkok 2-7	je	CD	49,90
Beate Uhse			
„Heisse Supergirls“		CD	49,90
Carol Lynn			
Erotic Clips 1&2	je	CD	59,90
Moving Fantasies		CD	59,90
My Private Collection 1&2	je	CD	89,90
Nightwatch Interactive		CD	129,90
Physical Therapy Vol. 3		CD	59,90
Porn Mania		CD	74,90
Total Fantasies		CD	59,90
Visual Fantasies		CD	59,90
VTO Backdoor Club	3.5	CD	49,90
VTO Dream Girls	3.5	CD	49,90
VTO Electric Dreams	3.5	CD	49,90
VTO Foxy Clips		CD	49,90
VTO Teresa Art of Eden		CD	89,90
VTO Teresa in Paradise		CD	89,90
VTO Teresa Personally	3.5	CD	79,90
VTO Tropical Heat	3.5	CD	49,90

Abgabe nur an Volljährige

HARDWARE HITS PC

PC-Symphonie (AdLib komp.)	DM	49,00
MediaConcept 2.0 (SB 2.0komp.)	DM	99,00
Soundblaster PRO Deluxe	DM	239,00
Soundblaster 16 Basic	DM	299,00
Soundblaster 16 Multi CD	DM	379,00
Soundblaster 16ASP MultiCD	DM	449,00
Orchid GameWave 32	DM	259,00
Orchid SoundWave 32	DM	449,00
Mitsumi FX001 D m. Contr.	DM	359,00
Matsushita 562B m. Contr.	DM	379,00
Sony CDU 33A m. Contr.	DM	379,00
Fax Modem 14.400 intern	DM	299,00
Videoblaster SE		
inkl. Aldus Photostylor	DM	599,00
HD-Disketten 3,5" form.	DM	9,90
Gravis PC Game Pad	DM	49,00
Gravis Pro Analog	DM	89,00
Thrustmaster Flight Stick	DM	169,00
Thrustmaster Weapon Con.	DM	259,00
Competition PC-Stick	DM	69,00
Super Mouse II	DM	27,90
SOFT & SOUND Mousepad	DM	6,00

FAST BREAK



TO THE HOOP





Der Ball ist rund!

Bundesliga Manager Hattrick



Es ist geschafft! Jens Onnen und Werner Krahe haben wieder Zeit für ihre Familien, gehen wieder einkaufen und erblicken nach wochenlanger Abstinenz endlich wieder Sonnenlicht. Die beiden Schöpfer des *Bundesliga Manager*, *Bundesliga Manager Pro* und *Eishockey Manager* haben ihr jüngstes Produkt fertiggestellt: Der *Bundesliga Manager Hattrick* erobert die Softwaregeschäfte rechtzeitig zum Weltmeisterschaftsanpfiff.

Mit *Bundesliga Manager Hattrick* geht die Saga um den Software-2000-Trainer nach drei Fußball- und einem Eishockey-Manager in die fünfte Runde. Die beiden Programmierer aus dem Ruhrpott gaben bereits 1989 mit dem *Bundesliga Manager* ihren durchaus erfolgreichen Fußball-Einstand und begeisterten mit *Bundesliga Manager Professional* Ende 1991 selbst Anti-Kicker.

Der brandneue Manager basiert dabei wie erhofft auf dem erfolgssicheren Rezept, das schon die Vorgänger zu Megasellern machte. Sinn Eures Daseins ist es, unter

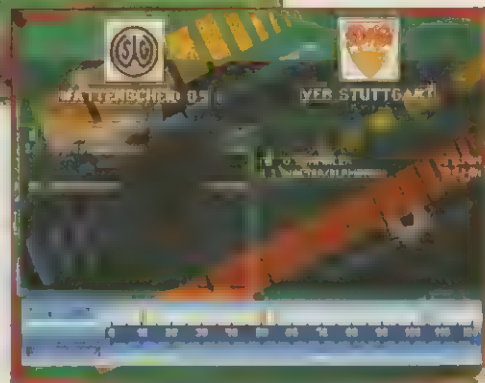


allen Umständen eine Fußballmannschaft zum Sieg zu führen, gleichzeitig die finanziellen Belange des Vereins zu regeln, um zu guter Letzt reich und glücklich die Meisterschaftsschale in den Händen zu halten.

Zu Beginn lächelt Euch das schon bekannte Auswahlmenü

an, in dem die grundlegenden Spieloptionen eingestellt werden. Hier läßt sich sowohl die Dauer Eures Bundesliga-Aufenthalts bestimmen, als auch die Anzahl der menschlichen Mitspieler. Dabei klickt Ihr entweder nur eine Saison, zwei, drei oder vier Jahre lang oder entscheidet Euch für den Unendlich-Modus. Die Anzahl der menschlichen Spieler ist dabei auf die bekannten vier beschränkt. An Schwierigkeitsgraden stehen Euch weiterhin zehn verschiedene Einstellungen für die Computereintelligenz zur Verfügung und drei Spielmodi. Diese machen aus dem *Bundesliga Manager Hattrick* eine mehr oder minder komplexe Simulation: Während Ihr im ersten Spielmodus auf dem Niveau des ersten *Bundesliga Managers* spielt, erwartet Euch im zweiten die Komplexitätsstufe des *Bundesliga Manager Pro* und in der dritten eine Realitätsnähe der ganz neuen Dimension. Ebenfalls neu ist der Weltmeisterschaftsmodus. Wer will, führt sein Team durch die gewünschte Liga, inklusive Hal-

Ganz groß: Der Reality-Modus. Hier spielen Eure Kicker wie im richtigen Leben auf dem Rasengrün. Die Animationen sind dabei immer wieder andere und werden vor jeder Szene neu berechnet.



lenturniere und agiert gleichzeitig als Nationaltrainer oder wählt nur einen der beiden Spielmodi. Spielt Ihr zu viert, darf der bis dato erfolgreichste Mitspieler die Nationalelf trainieren. Im zweiten Auswahlmenü entscheidet Ihr Euch für einen der 90 deutschen Vereine inklusive Originalwappen und Originalspieler und startet in Eurer Wunschliga. Zur Verfügung stehen dabei natürlich die Bundesliga, eine Zweite Liga (nach der neuen DFB-Planung), zwei Regionalligen und eine Oberliga. Euren Namen, plus eines von sieben Managergesichtern legt Ihr Euch ebenfalls selbst zu. Nachdem Ihr Euch die Mannschaftsstärke ausgesucht habt (Angriff, Mittelfeld oder Verteidigung), geht's endlich los.

Auf den ersten Blick fällt das neue Icon-System des *Bundesliga Manager Hattrick* auf. Sämtliche wichtigen Ereignisse



"Müller fällt Wahl, doch der Ball rutscht Matthäus auf den Spann und der zieht ab...". Schweißgebadet sitzt das POWER-Team vor dem Monitor und beäugt Lothars Latenknaller. Schon seit ewigen Zeiten hat kein Fußballmanager mehr solche Durchschlagskraft gehabt. *Bundesliga Manager Hattrick* ist allen Konkurrenten in Sachen Komplexität und Realitätsnähe um Längen voraus, ohne dabei weniger spannend als der Vorgänger zu sein.

Auf klassische *Bundesliga-Manager*-Weise zitiert man vor dem Bildschirm um unsere Elf und schlagen uns mit aufmüpfigen Spielern ("Ich will mehr Geld.") und dem DFB ("Ihre Bilanz ist das Letzte.") herum. Trotz der unverhältnismäßig vielen einstellbaren Parameter bleibt das Wesentliche immer offensichtlich, und die Bedienung wird schon nach den ersten Spielminuten kinderleicht. Die beiden Programmierer haben dabei auch statistisch ihre Hausaufgaben gemacht und den Spielwitz trotzdem nicht vergessen. Auch die vielen neuen Spielelemente treiben die Motivation gnadenlos in die Höhe: Da freuen wir uns kindisch über einen Toto-Gewinn, verdanken unserem gut bezahlten Arzt das Wohlergehen unseres Spitzenstürmers oder schlagen Bayern München 6:0 im Hallen-Masters. Die umfangreichen Hilfsfunktionen, die der Computer anbietet, machen das Programm auch für Einsteiger hochinteressant. Zählt man die tolle AGA-Grafik und das ungeschlagene, fast geniale Menüsystem dazu, bleibt einem nichts anderes übrig als zu applaudieren. Ein Computerspieler ohne *Bundesliga Manager Hattrick* muß sich wie ein Ball ohne Luft fühlen.

haben ihr eigenes Icon. Diese lassen sich dabei auf dem imaginären Schreibtisch als Fenster anordnen und arrangieren, wie es Euch gefällt. Über eine Menüleiste am unteren Bildschirmrand lassen sich zudem Menüpunkte, die nur selten benutzt werden, in Untermenüs verstauen, die auf Knopfdruck wieder aufgezo-gen werden. Diese Menüleiste bietet auch weitere Info-Icons an (nächster Gegner, aktuelle Platzierung, etc.), die ebenfalls auf dem eigenen Schreibtisch platziert werden.

Spielerisch orientiert sich *Bundesliga Manager* an direkten Vorgänger, wobei fast alle Spielelemente ausgebaut wurden. Eine zentrale Funktion nimmt dabei der Kalender ein, auf dem sich alle

angesetzten Spiele finden. Hier werden auch Freundschaftsspiele platziert oder Ligaspiele auf andere Tage verlegt.

Ihr seid jedoch in erster Linie der Trainer Eurer Mannschaft. So könnt Ihr die eigene Elf wieder über den Bolzplatz jagen, dieses Mal jedoch jeden Spieler mit bestimmter Intensität. Die Anteile der verschiedenen Trainingsprogramme wird ebenfalls eingestellt. Unentschlossene dürfen auch auf das automatische Computert Trainingsprogramm zurückgreifen. Vor harten Spielen ziehen Eure Mannen bei Bedarf in eines von acht Trainingslagern um, wobei wiederum die Intensität und Art der Trainingsprogramme eingestellt wird. Vor jedem Spiel winkt die obligatorische Aufstellung, wobei zwischen vier vorgegebenen gewählt werden kann. Natürlich lassen sich auch individuelle Vorlieben realisieren, indem die Spieler via Maus-klick an beliebige Positionen geschoben werden. Diese neu-



Oben seht Ihr die hübsche Taktik-Tafel, rechts die noch auf Sponsoren wartenden Banden und Trikots, unten das schnuckelige Stadion, das ausgebaut werden will.



SLAM & JAM



WITH THE NBA

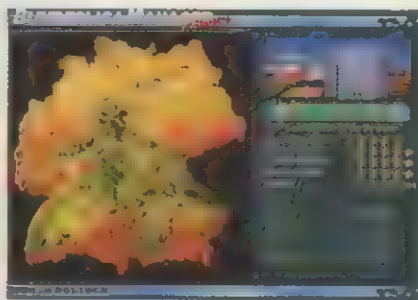


en Aufstellungen "merkt" sich das Programm, sie dürfen daraufhin immer wieder verwendet werden. Wer will, läßt den Computer die optimalen Spieler für sämtliche Positionen auswählen – die Kriterien, nach denen diese aufgestellt werden, lassen sich wiederum verändern. Verschiedene Dekkungsvarianten sind ebenfalls mit von der Partie. Neben der Mannschaftsaufstellung will auch die mitunter spielentscheidende Taktik bedacht werden. Grafisch amüsant, schaltet Ihr auf einer Wandtafel die Abseitsfalle und eventuelles Vor-Checking ein und aus, spornt Eure Mannen mit der "Wichtigkeit" des Spiels an oder entscheidet, ob lieber defensiv oder offensiv gekickt werden soll. Schreifreudige Trainer stellen diese Änderungen auch jederzeit während eines Spiels neu ein. Diese laufen wie gewohnt auf einem Extrabildschirm ab, der das Spielfeld aus einer gehobenen Seitenperspektive darstellt. Torszenen werden bei Bedarf auf der Anzeigentafel veranschaulicht, wobei das Programm auf satte 50 Animationen zurückgreift. Ganz neu ist der Reality-Modus. Hier werden wichtige Spielszenen direkt auf dem Spielfeld mit Minisprites dargestellt. Diese Szenen sind dabei nicht vorgefertigt, sondern werden ständig "real" berechnet. Natürlich kasieren die bösartigsten Kicker gelbe oder rote Karten. — Verletzte werden ebenfalls simuliert. Letztere werden je nach Härte sogar bis zur Invalidität verstümmelt, mit einem gut bezahlten Mannschaftsarzt stehen solche Totalausfälle jedoch kaum an. Habt Ihr zudem noch Eurem Masseur viel Geld in den Rachen geschoben, bleiben Eure Mannen auch im Dauereinsatz fit. Nach jedem Spiel gibt's auf Wunsch eine Sportschau, in der sich alle gewünschten Spiele auch mit den Torszenen ansehen lassen.

Ganz andere Sorgen beschert Euch der Managerpart. Hier nerven Euch unzufriedene Sponsoren, geldgierige Spieler und natürlich die verhassten Kreditinstitute. Jeder Spieler hat dabei seinen eigenen Vertrag inklusive Versicherung und will je nach Leistung mehr Kohle sehen. Prämien für Tore, Punkte, Klassenerhalt, etc. werden ebenfalls eingestellt und in prozentualen Monatsgehältern gezahlt. Ein weiterer Kostenpunkt ist der beliebte Transfermarkt.

Nicht ganz die Karibik, aber immerhin: Unsere Trainingslager rufen

Dieser bietet bekannte und neue Optionen: Ihr dürft so zum Beispiel nicht nur mit Spielern und Vereinen verhandeln oder eigene Kicker zum Verkauf freigeben, sondern dürft auch besonders tolle Mannen abwerben, leihen oder ausborgen. Des weiteren könnt Ihr



dieses Mal über bestimmbare Zeiträume auch Anfragen laufen lassen, in denen bestimmte Spieler mit bestimmten Eigenschaften gesucht werden. Der

Computer meldet sich dann automatisch, wenn der gewünschte Spieler auftaucht. Alle anderen Vereine sind auf dem Transfermarkt natürlich auch aktiv. Nachwuchsspieler sind dabei die billigsten Kicker, vor allem, wenn sie aus dem eigenen Verein kommen. Aus diesem Grund wird beliebig viel Geld in die Jugendförderung gesteckt, die sich noch einmal in drei verschiedene Altersgruppen aufteilt. Das benötigte Geld will jedoch irgendwo verdient werden, und so verkauft Ihr Banden und Tri-

Ikons ohne Ende



Die Tabellen der Liga: Hier ruft Ihr die aktuellen Tabellen aller neun Ligen ab



Ligaspieler: Alle Ansetzungen auf einen Blick



Stärken: Hier könnt Ihr Euch über die Stärken und Schwächen aller Mannschaften kundig machen



Erfolge: Eure Erfolge werden hier grafisch dargestellt



Übrige Spiele: Eine Liste aller Ansetzungen und Spiele der Cups und Pokale



Freundschaftsspiele: Aussuchen der Mannschaft für ein Freundschaftsspiel inklusive Zeit und Ort



Verleihen: Hier könnt Ihr Eure Spiele auf andere Tage verlegen



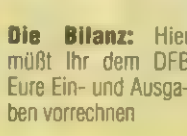
Kalender: Eine kalendarische Übersicht der Saison mit allen Spielen



Die Tabellen der Hallenturniere: Aktueller Turnierstand des Hallenturniers



Neuer Spieler: Mag ein Freund einsteigen? Kein Problem



Die Bilanz: Hier müßt Ihr dem DFB Eure Ein- und Ausgaben vorrechnen



Anstoß: Sprung zum nächsten Spiel



Toto: Hier gebt Ihr Euren Toto-Tip ab



Die Bank: Aktienbörse und Geldverleiher in einem Haus



Trainingslager: Ihr schickt Eure Elf in eines von acht Trainingslager



Training: Hier trainieren Eure Mannen



Transfer: Der Transfermarkt auf Knopfdruck



Taktik: An einer Wandtafel legt Ihr die Spieltaktik fest



Einstellungen: Das genialste Menü: 120 verschiedene Parameter dürfen manipuliert werden



Torschützen: Die besten Torschützen der Liga



Unsere Sponsoren: Hier werden Werbeverträge abgeschlossen und Fanartikel verkauft



Das Stadion: Hier wird sowohl unser Stadion als auch die umliegende Peripherie ausgebaut



Statistik: Hier sind alle erdenklichen Statistiken grafisch verfügbar



Das Umfeld: Hier investieren wir in Co-Trainer, Masseur, Mannschaftsarzt oder Jugendarbeit



Fairplay: Die fairsten Vereine auf einen Blick



Highscore: Welche menschlichen Spieler liegt vorn?



Verträge: Hier werden die Verträge Eurer Mannschaft abgehandelt, natürlich inklusive Torprämien oder Sondervergütungen

kots als Werbeflächen, schließt Exklusivverträge mit Fernsehanstalten ab oder verkauft Fanartikel. Die Fans sind dabei eine nicht zu unterschätzende Einnahmequelle, die gern in einem dementsprechend großen, bequemen und gepflegten Stadion sitzen. Dabei wird dieses Mal nicht nur das Stadion, sondern auch die Umgebung ausgebaut. Ob Busstati-

quellen alle bekannten Cups und Meisterschaften inklusive WM auf der Tagesordnung. Auch Hallenmasters-Turniere werden nach den neuen DFB-Regeln gespielt.

Statistikfreaks kommen auch auf ihre Kosten: Dutzende Statistiken und Tabellen sind jederzeit abrufbar und lassen sich vom Spieler nach Gesichtspunkten ordnen. *kn*

Das Startmenü (rechts) bietet zahlreiche Einstellungen. Unten seht ihr die Mannschaftsaufstellung. Bei Bedarf greift Euch der Computer dabei kräftig unter die Arme.



on, Kegelbahn, Restaurant oder Fanshop – mit dem nötigen Kleingeld wird alles aus dem Boden gestampft und mit dem entsprechenden Schmiergeld noch etwas schneller. Zusätzlich kann via Toto-Tip dem Glück und Kontostand genauso auf die Beine geholfen werden, wie mit einem Kredit von der Bank. Diese bietet wie schon im *Eishockey Manager* auch 12 verschiedene Aktien an, mit denen in der Freizeit spekuliert wird.

Ein weiterer neuer Punkt ist die Bilanzierung. Ihr müßt dabei Eure eigene Bilanz aufstellen, die je nach Präzision vom DFB bewertet wird. Habt ihr voll daneben kalkuliert, entzieht Euch der Bund ohne Probleme die Lizenz. Als unberechenbare Geldquelle erweist sich das Finanzamt. Mit etwas Glück bekommt ihr am Jahresende Geld raus oder müßt im schlimmsten Fall zahlen.

Neben dem Ligageschäft stehen als Geld- und Ruhmes-

A 1200

Hersteller: Kron/Software 2000

Besonderheiten: bis zu 4 Spieler

Zirka-Preis: 120 DM

Spezifikation: 4 MByte, Maus

Grafik: 76% Sound: 45%

88%

Name: Preston, Alter: 11, Beruf: Millionär.

Vom FBI gesucht - von Gaunern gejagt.

Disney

Mac Millionär

Kein Blanko-Scheck.

Ab 23. Juni im Kino!

WALT DISNEY PICTURES

BRUNO KUMARTELL, BRIAN DONOVAN, KAREN DUFFY, MICHAEL LEBNER, HENRI DE LA BOULLÈRE, NELSON COATES, CRAIG KALMARTEN, GARY ADELSON, RUPERT WAINWRIGHT

Dynamix Dresden

Sierra Soccer

World Challenge Edition

Welch Wendung. Kaum wissen die Amerikaner was Fußball ist, dürfen die Fritenfreaks die Weltmeisterschaft ausrichten. Kein Wunder also, daß auch amerikanische Softwarefirmen auf das behend wiehernde Soccer-Roß springen und auf eine noch nie dagewesene Art Geld verdienen wollen: mit Fußball-

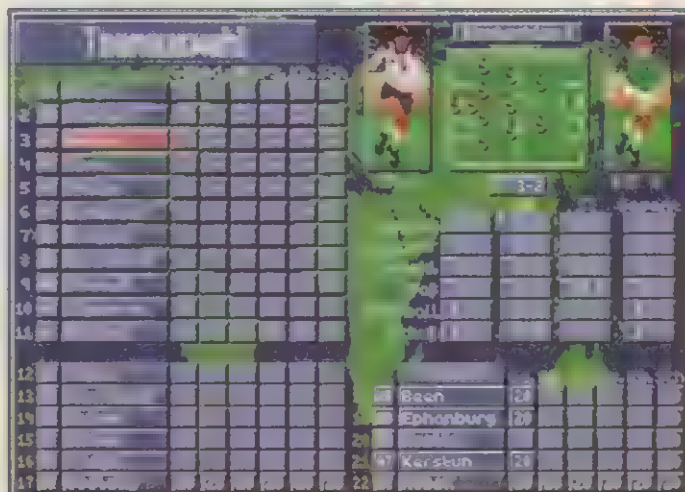
simulationen. Um Origin, Westwood oder Spectrum Holobyte den Wind aus den Segeln zu nehmen, reagierte Sierra blitzschnell und überraschte die Dynamix-Jungs aus Oregon mit den hitzköpfigen Plänen für ein Computersoccer. Diese verschoben die ganze Sache auf das britische Eiland, auf das sich die Engländer, die so-



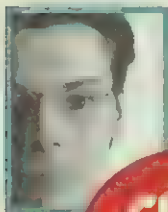
Freistoß:
Via Joystick wird
in die gewünschte
Richtung gekickt



Multinational:
Welche Mannschaft
führen wir zur
Weltmeisterschaft?



Übersichtlich: Die Aufstellung vor jedem Spiel



Da hat sich Sierra richtig Mühe gegeben und sich eines einfachen Erfolgsrezepts bedient: Man vermische die Eigenschaften der beliebtesten Simulationen und mache ein Spiel draus. Die gut animierten Minisprites lehnen sich an die Sensible Soccer-Spieler an, ohne jedoch deren Qualität zu erreichen, das Paßspiel wurde ebenfalls übernommen, die Perspektive kennen wir aus Striker und die Freistoß-Kurve ebenfalls. Ohne Zweifel spielt Sierra Soccer in der Oberklasse, muß

sich den Plagiatvorwurf jedoch gefallen lassen. Zudem ist das Spiel nicht gänzlich fehlerfrei: Der Computergegner spielt für Ungeübte einfach zu gut und beim gegnerischen Angriff wechselt das Programm den jeweils zu steuernden Spieler auf chaotische und kaum nachvollziehbare Weise. Zudem nervt der Schiri, der jeden Angriff, der nicht von vorne kommt, pfeift und mit Gelb bestraft. Alles in allem bietet Sierra Soccer Fußballfans jedoch tagelangen Spaß – Einsteiger werden sich erst an die spielerischen Härten gewöhnen müssen.

wieso mehr vom Fußball verstünden, mit dem Projekt beschäftigen sollen. Gesagt, getan, ist Sierra Soccer als eines der ersten Fußballsimulationen zur WM fertig geworden.

Die Mischung aus Sensible Soccer und Striker beschert uns dabei ein altbekanntes Spielprinzip in bewährter Umsetzung. Ihr sucht Euch zu Beginn eine von 26 National-Elfs aus, stöpselt bis zu acht Kumpels ein und startet die WM. Nun bestimmt Ihr die Spieltaktik, stellt Eure individuelle Mannschaft aus den besten Spielern zusammen und kickt los. Das Spielfeld wird aus einer abgeschrägten Vogelperspektive gezeigt, wobei die imaginäre Kamera Striker-like dem Ball hinterherfährt. Ihr steuert wie immer den Ballführer oder ballnächsten Spieler und kickt oder greift auf Knopfdruck an. Dabei stehen Kopfbalduelle und Fallrückzieher ebenfalls zur Verfügung.

Grätscht Ihr von hinten in einen gegnerischen Spieler, pfeift der Schiedsrichter Freistoß, der à la Striker via vorgeplanter Schußkurve getreten wird. Neben der obligatorischen Replay-Funktion, gibt's nach jeder Halbzeit eine Statistik, nach jedem Spiel, darf abgespeichert werden. *kn*



Praktisch oder nutzlos? Mit der eingebauten Replay-Funktion lassen sich nicht nur Torszenen begutachten



Optionslos: Das Auswahlmü gibt sich eher anspruchslos

AMIGA

Hersteller:

Dynamix

Besonderheiten:

Bis zu acht Spieler

Zirkus-Preis:

80 DM

Spezifikation:

RAM-Bedarf: 1 MByte
Steuerung: Joystick

Grafik: 68 %
Sound: 41 %

74%

I WANT YOU

Jetzt anrufen und bestellen: MONTAG - FREITAG: 9.00 - 18.30 UHR

(0 24 03) 2 11 88

Julicher Straße 53-55 · 52249 Eschweiler



IBM/PC - Spiele

Amteq Compilation	64,99
Eight Ball Deluxe + Tristan	
Anstoss	64,99
Archon Ultra	79,99
Aufschwung Ost	64,99
Award Winners Gold	64,99
Elite Plus, J. White Snooker, Sensible Soccer, Zooli	
Beneath a Steel Sky	64,99
Big Four	59,99
Boxing Manager, Hannibal, Hit Street Blues, Squash	
Burning Steel 2	64,99
Cannon Fodder	59,99
Classic Power Compilation	79,99
Acres of the Pacific, Incredible Machine, Space Quest 5	
Demonsgate	59,99
Der Planer	79,99
Die Siedler	77,99
Diggers	64,99
Dungeon Hack	79,99
Evasive Action	54,99
Elite 2 - Frontier	64,99
F1	64,99
F-14 Fleet Defender	94,99
Flugsimulator 5.0	134,99
FS 5.0 Scenery Disk versch. ab	47,99
FS 5.0 Nr. 1-5 Deutschland je	39,99
Genesis	59,99
Hand of Fate (Kyandia 2)	74,99
Links 386 Pro Castle Pines	45,99
Lothar Matthäus Fußball	64,99
Lucas Arts Classic Simulations	79,99
Battlehawk 1942, Tiger, Insect Hour, Miss	
Sim - Weapons of the Luftwaffe 4 Miss Disk	
Magic of Endoria	79,99
Oxyd magnum	47,99
Pacific Strike	87,99
Pacific Strike Speech Pack	37,99
Pinball Fantasies	59,99
Police Quest 4	64,99
Privateer	87,99
Quarter Pole	64,99
Ravenloft	75,99
Reunion	74,99
Russelsheim (Detroit)	64,99
Sabre Team	79,99
Sam & Max	87,99
Sim City 2000	79,99
Software Manager	73,99
SSN - 21 Seewolf	79,99
Star Trek 2 - Judgement Rites	79,99
Strike Commander	87,99
Stronghold	79,99
Syndicate	79,99
The Elder Scrolls - Arena	64,99
Tornado Desert Storm (Data)	37,99
UFO Enemy Unknown	94,99
Ultima 8 - Pagan	87,99
Ultima 8 - Pagan Speech Pack	37,99
Winter Super Sports	74,99
X - Wing	87,99
Zeppelin - Giants of the Sky	79,99

NEO GEO	
Art o' Fighting 2	379,-
Fighters History	379,-
Windjammers	379,-

DIVERSE	
Cyber Galaxy	
Grand Duques	

Table & Zubehör	
AMIGA/SNES	
SMD + CD/LYNX	

U.V.A.M.	
MANGA VIDEOS	
LASERDISCS	
ZEITSCHRIFTEN	

Versandkosten
UPS 10 - DM + 7-DM
Ausland 15 - DM
Zustellung meist in 24 Std.
deutsch, japanisch
U- & S Bahn Haltestelle
HARRAS
FAX 089 7698024
Händleranfragen
erwünscht!

Cowboy Casino	109,-
Incredible Machine	109,-
Pebble Beach Golf	109,-
Sewer Shark	109,-
The Horde	109,-
Twisted	109,-

3DO	
Jurassic Park	129,-
Out o' L' Worlo	

Gamewave 32	299,-
Soundblaster AWE32	629,-
Soundblaster 16	229,-
Gravis Joystick pro	89,-
Flight Stick Pro	159,-
Thrustm Formula 1	349,-

IBM	
Battle Isle 2 CD	109,-
Cinemania 94 CD	149,-

GALAXY	
PLEXUS GmbH	
Plingansers tr 26	
81369 München	

Action Replay	149,-
Aegis CD	119,-
Burn Steel 2 CD	89,-
Doom	89,-
F14 Fleet Defend	119,-
Elder Scrolls	89,-
Magic of Endoria	89,-
Outpost CD	129,-
Pizza Connection	99,-
Rebel Assault CD	109,-
Sam & Max CD	99,-
Sim City 2000	99,-

IBM	
Die Siedler	99,-
Pacific AirWar	109,-
Pacific Strike	109,-
Raptor	

089 7605151
089 7470689

VERSAND 99

Alle Amiga-Programme benötigen in der Regel 1MB, PC-Programme entsprechend VGA Karte und Festplatte. Der Versand erfolgt ausschließlich per Nachnahme. Die Versandkosten betragen inklusive Nachnahme DM 9,99 zzgl. Zahlkartengebühr (DM 3,-). Softwarebestellungen ab DM 250,- ohne Versandkosten. Vorkasse bitte per Scheck oder Überweisung. Bitte Spielpreise zzgl. DM 8,- auf Konto-Nr. 1 217 884 bei der Sparkasse Eschweiler, BLZ 391 501 00. Lieferung ins Ausland nur per Vorkasse zzgl. DM 30,- (Bitte nur Euro-Schecks oder Postbankweisungen). Irrtum und Preisänderungen vorbehalten. Bei diesem Angebot handelt es sich um einen kleinen Auszug aus unserem umfassenden Gesamtangebot. Diese Preisliste ersetzt alle vorherigen. Stand siehe diese Zeitungsaussage.

komplett deutsche Version
deutsche Anleitung
englische Anleitung

EIN HERZ FÜR STRAUCHDIEBE

Viele Vögel haben unsere heimischen Sträucher zum Fressen gern. Im Gegensatz zu exotischen Ziergewächsen liefern sie ihnen reiche Beute. "Hecken" auch Sie etwas Gutes für Ihren Garten aus. Näheres in der Broschüre "Heimische Sträucher" (für 3,- DM in Briefmarken).



Naturschutzbund
Deutschland (NABU)
Postfach 30 10 54
53190 Bonn

SOFTWARE
VERSANDZENTRALE
SCHLOSSPLATZ 19 31582 NIENBURG
TELEFON: 05021/910416 UND 910417
TELEFAX: 05021/910403 UND 910404

LADENGESCHÄFTE FINDEN SIE IN:
30159 HANNOVER, MARKTSTRASSE 47
31134 HILDESHEIM, OSTERSTRASSE 24
31582 NIENBURG, SCHLOSSPLATZ 19

CD ROM

10 Jahre Interplay Anthologie	94,99
(10 verschiedene Spiele)	
Alone in the Dark	94,99
Archon Ultra	64,99
Battle Isle 2	84,99
Beneath a Steel Sky	109,99
Burning Steel Compilation	87,99
Burning Steel 2	64,99
Classic Flight Simulations	59,99

IAr Warrior F 14 Tomcat, F 15 Strike Eagle 2	
Operations Desert Storm: Scenariot	
Comanche Comp IC - Miss 1+2	94,99
Des schw. Auge (Schicksalski)	64,99
Day of T. Tentacle (Man Man 2)	94,99
Der Planer (inkl. Planer Extra)	87,99
Diggers	64,99
Elite 2 - Frontier	64,99
Eye of Beholder Trilogy (1,2 u. 3)	87,99
Eye of the Storm	79,99
Fantasy Empires	64,99
Golden 7 (7er-Sammlung)	94,99
Great Courts 2 - Heart of China, K. Quest 5, Larry 5	
Red Baron, Sargon 5, Shanghai 2	
Hand of Fate (Kyandia 2)	109,99
Innocent until caught	59,99
Iron Helix (benotigt SVGA)	79,99
Lands of Lore	94,99
Lemmings 2 (inkl. Lemmings 1)	59,99
Lucas Arts Classic Sim	79,99
Battlehawk 1942, Tiger, Insect Hour, Miss	
Secret Weapons of the Luftwaffe 4M ss Disk	
Mega Race	64,99
Microcosm	109,99
Myst	121,99
Ravenloft	79,99
Rebel Assault	79,99
Reunion	74,99
Sam & Max	87,99
Sherlock Holmes - The lost Files	94,99
Strike Commander	87,99
Stronghold	79,99
The Games Compendium	35,99
iSummer Challenge Winter Challenge	
The Greatest	47,99
iDune 1, Lure of Temptress Shuttle	
The Horde	79,99
Tornado inkl. Mission Disk	94,99
UFO - Enemy Unknown	94,99
Ultima 7 Bundle	94,99
(Back Gate, Forge of Virtue, Serpent Isle, Silver Seed)	
Ultima 8 - Pagan (inkl. Speech Pack)	114,99
Who shot Johnny Rock	94,99
Wizardry 6 + 7	87,99
Wrath of Gods	114,99

AMIGA CD 32

Alien Breed Sp. Ed. + Qwak	47,99
Arabian Nights	47,99
Bubble 'n' Stix	54,99
Chaos Engine	54,99
Chuck Rock 1	29,99
Deep Core	47,99
Disposable Hero	54,99
Donk	54,99
Elite 2 - Frontier	54,99
Fury of the Furries	54,99
Gunship 2000	59,99
Labyrinth of Time	54,99
Lemmings 1	47,99
Liberation - Captive 2	59,99
Lotus Trilogy (Teil 1, 2 und 3)	54,99
Mean Arenas	47,99
Microcosm	99,99
Morph	47,99
Pinball Fantasies	59,99
Prates Gold	59,99
Prey - An Alien Encounter	64,99
Project X + F17 Challenge	47,99
Seek & Destroy	47,99
Sensible Soccer	47,99
Sleepwalker	54,99
Striker	54,99
Tora Carnage	59,99
Zoo	54,99
Zool 2	54,99

VERSAND 99, MONTAG-FREITAG: 9.00 - 18.30 UHR
SERVICE-LINE

Fordern Sie noch heute unter Angaben Ihres Computertypen **kostenlos und unverbindlich** unsere neuesten Preislisten an. Darin enthalten ist auch ein reichhaltiges Angebot an **Joysticks und Hardwarezubehör**.

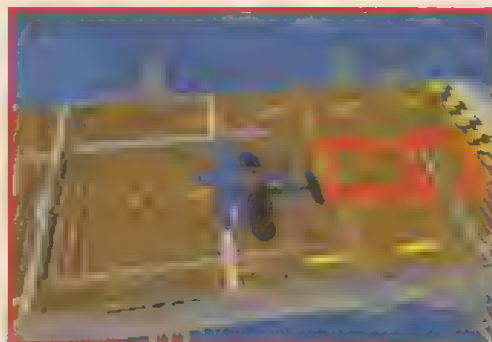
Teil (0 24 03) 2 11 88 · Fax (0 24 03) 3 03 01

Yagareta!

Pacific Strike

Für amerikanische Nationalisten ist der 7. Dezember ein besonderer Tag. Griffen doch über 350 japanische Bomber, Torpedoflugzeuge und Jagdmaschinen am 7. Dezember 1941 die amerikanische Pazifikflotte im Hafen von Pearl Harbor an. Noch heute kündigt eine nationale Gedenkstätte von diesem Angriff. Vom

ganz – angeschlagen ja, vernichtet nein. So wurde kein einziger Flugzeugträger vernichtet, und die meistens versenkten Schiffe waren älteren Typs. Noch eine kleine Info am Rande: Was die Torpedos und Bomben ihrer Großväter vor über 50 Jahren nicht schafften, erreichten die Enkel heute mit Bargeld: Fast 70

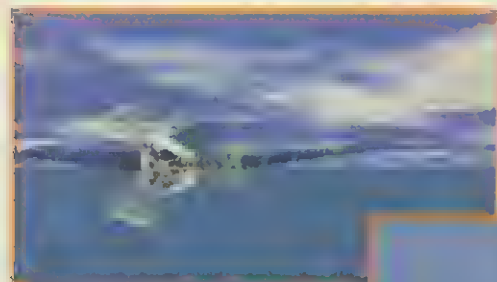


Entweder fliegt Ihr selbst, oder laßt den Autopiloten starten

Wer will, steuert auch den Bordschützen



Pentiumpower: Oben sind alle Details eingeschaltet, unten fliegen wir die "Spar"-Version



Schlachtschiff Arizona, die mit über 1100 Mann an Bord im Hafenbecken gesunken war, ragen noch die obersten Masten aus dem Wasser. Die mittlerweile überdachten Überreste der Arizona dienen Touristen als Attraktion. Insgesamt wurden bei dem Angriff 18 Schiffe versenkt, oder zumindest stark beschädigt. Über 200 amerikanische Flugzeuge wurden – zumeist am Boden – zerstört. Die Japaner verloren dabei nur 29 Maschinen. Obwohl einige Historiker davon sprechen, daß mit diesem Schlag die amerikanische Pazifikflotte außer Gefecht gesetzt war, stimmt dies nicht



Prozent von Hawaii gehören mittlerweile japanischen Firmen und reichen Privatleuten. Ungeachtet der heutigen Besitzverhältnisse Hawais dient der Pazifik-Krieg vielen amerikanischen Softwarehäusern immer gerne als Vorlage für Simulationen oder Strategie-

Hinter diesem Menüpunkt verbergen sich drei weitere Optionen: "Ground Attack", "Ship Attack" oder "Gauntlet". Im ersten Fall fliegt Ihr mit amerikanischen oder japanischen Maschinen einen Angriff auf Bodenziele. Wenn Ihr Euch für einen japanischen Flieger entscheidet, entspricht allerdings nur die Außenansicht dem Flugzeugtyp. Innen müßt Ihr mit einem amerikanischen Cockpit vorlieb nehmen. Im zweiten Modus, "Ship Attack", geht es logischerweise gegen Seeziele. Hinter der "Gauntlet"-Option verbirgt sich ein kompletter Rundkurs mit Bodenziele, feindlichen Schiffsverbän-



The Japanese sur...
The War is over.



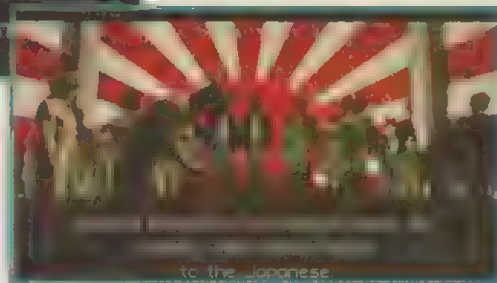
Was ist bloß mit Origin los? Statt des erwarteten Strike Commander-Killers, schmieren die Propellermaschinen aus Pacific Strike im Sturzflug die Wertungsskala hinunter. Statt spannungsgeladener Story bieten die

Zwischensequenzen nur einen penetranten Hurrapatnotismus im brachialen "Wir hauen die Japaner zu Klump"-Stil. Außerdem bereiten mir ein paar Ungereimtheiten im Geschichtsverlauf erhebliche Kopfschmerzen: Für eine Simpelmission gibt's einen Superorden – ob der Spieler selbst am Erfolg der Mission beteiligt war oder nicht, spielt dabei keine Rolle. Für den wichtigsten und kriegsentscheidenden Einsatz bekommt man hingegen nur einen feuchten Händedruck. Mehr Feintuning am Missionsdesign wäre hier vonnöten gewesen. Warum

Geht so

außerdem ein fehlender Einsatzeditor mit dem halbherzigen "Instant Action"-Modus kaschiert wird, ist mir genauso unverständlich wie die schlechte Technik. Das Vorbild Strike Commander konnte mit schönerer und vor allem flotterer Bilderpracht aufwarten, als der Kollege. Einziger Motivationspunkt sind bei Pacific Strike die Beförderungen, und die neuen Flugzeuge und Waffensysteme, die Ihr im Spielverlauf bekommt. Eben wegen dieser Mankos reduziert sich der gehobene Simulationsanspruch auf Ballerniveau – Ich warte lieber auf Origins Doppeldeckerdrama Wings of Glory.

Das Ende: Oben gewinnt die USA, rechts Japan. Unten wird die A-Bombe geworfen



to the Japanese



spiele. Neu im Kreise der Pazifik-Programme ist Origins Pacific Strike.

Nach dem (3D-Studio)-Intro habt Ihr die Wahl: Entweder spielt Ihr den kompletten zweiten Weltkrieg nach, oder stürzt Euch per "Instant Action"-Option sogleich ins Getümmel.

den und gegnerischen Flugzeugen. Aber egal für was für einen Einsatztyp und Flugzeug Ihr Euch bei "Instant Action" entscheidet: Die Ziele sind vorgegeben. Eigene Missionen können hier nicht gebaut werden.

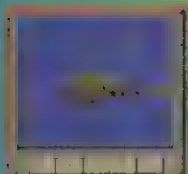
Habt Ihr Euch per "Instant Action" ausgetobt, wartet das eigentliche Spiel auf Euch. Dieses beginnt stille und historisch korrekt mit dem Angriff japanischer Kampfverbände auf Pearl Harbor. Ihr seid ein Navypilot, der sich

Im Vergleich

Der Pazifik Schauplatz ist bei Simulationsherstellern äußerst beliebt. Neben Origins Pacific Strike buhlt auch Microprose mit der frischen Simulation 1942 Pacific Air War um die Spitzengunst. Nicht zu vergessen den Oldie Aces of the Pacific. Da die beiden neuen Spiele sich mit dem gleichen Thema beschäftigen, flogen unsere Simulationsprofs die Maschinen beider Programme im Vergleich. Der Entschettener haben wir uns verschiedene wichtige Aspekte herausgepickt, und stellen die beiden Kontrahenten unter diesen Gesichtspunkten einmal gegenüber.

Pacific Strike

Wer fliegt wen?

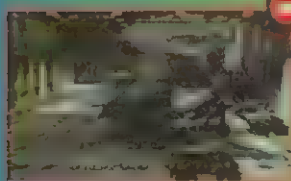


Im eigentlichen Spiel fliegt ihr nur amerikanische Maschinen. Zwar habt ihr im "Instant Action"-Modus die Option japanische Flugzeuge zu fliegen, aber dies ist nur halbherzig gelöst (japanisches Outfit, nicht amerikanisches Flugzeug). Ein ganz klarer Minuspunkt für Pacific Strike.

Ob Simulationsprofs eine Auseinandersetzung oder das komplette Szenario. Hier dürft ihr sowohl für die USA, als auch für die Japaner Partei ergreifen. Ein Plus.



Flugzeugtypen



Obwohl die "Object"-Option reichlich Flugzeuge suggeriert, bleiben davon im eigentlichen Spiel nicht mehr so viele übrig, die ihr selbst steuern könnt. Wildcat, Hellcat, Corsair, Avenger. Darüber hinaus Devastator, und die Heide verstreuen Euch zur Verfügung.

Auch hier hat die Microprose Simulation die Nase vorn. Bei 1942 Japaner fliegen alle Flugzeuge, die Pacific Strike im Portfolio hat, sondern (sicher) oben "zusätzlich" die komplette japanische Repertoire. Und wieder ein Pluspunkt.

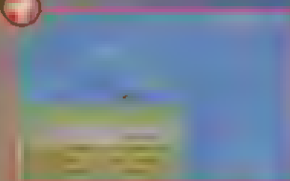


Missionen



Rund 40 Missionen sind im Rahmen des Spielverlaufs vorgegeben. Zwar könnt ihr im "Instant Action"-Modus drei verschiedene Varianten fliegen, aber hier habt ihr keinen Einfluss auf die Missionsauswahl. Historische Einzelmissionen fehlen genauso wie ein Auftragseditor.

Zwar sind auch hier die Missionen im Campaign-Modus vorgegeben, aber es gibt es deutlich mehr Zusatz. Ihr könnt Einzelaufträge fliegen, historische Solo-Schlachten nachspielen, oder den kompletten Krieg erleben, oder gar selbst Missionen per Editor bauen.



Wetter



Hier sieht's bei Pacific Strike ganz düster aus. Immer strahlender Sonnenschein, nur hier und da ein mageres Wölkchen am Himmel. Kein Wind trübt die Luftschlacht über dem Pazifik. Ebenfalls nicht dabei: Verschiedene Tageszeiten.

Neben drei verschiedenen Wolkensets für passende Wetterverhältnisse, von bewölkt und stürmisch bis klar, 1942 unterschiedliche Tageszeiten (inklusive Nachtlügen) und Dämmerungszustände.

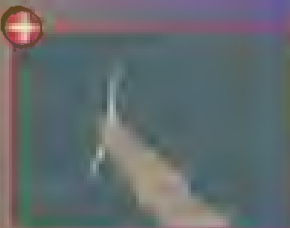


Grafik



Gewohnt schnuckelig. Die Flugzeuge und Schiffe sehen – bei entsprechend hoher Detailstufe und mindestens einem 486-50 – ziemlich gut aus. Ansonsten: Die Wolkendecke ist der Gipfel. Die paar hundert geklecksten Flecken hängen am Firmament wie festgeklebt. Da hilft nur abschalten. Angeschossene Maschinen zieher beispielsweise nur einen schiefen Dunstschleier hinter sich her.

Den Flugzeugen mangelt es an der Farbenpracht der Originale, eben, dafür überholen die Microprosearten die Konkurrenz beim Thema Geschwindigkeit. Außerdem machen die Extras deutlich mehr her. Die Wölkchen ziehen wahrlich am Himmel, die Wellen und Kleckser sehen besser aus, bei Treffern schmerzen die Maschinen lichterloh brennend und mit "richtigen" Quaimstreifen ab.



Story



Normalerweise liegt hier die Stärke der Originale. Dummerweise ließ das historische Vorbild schonbar nur Platz für ein paar rüde Beschimpfungen zwischen den Missionen. Lamentieren die Piloten nur über die bösen Japaner und lassen eine "freundliche" Beerdigung nach der anderen los.

Statt halbherziger Geschichte gibt's hier ganz und gar nichts.



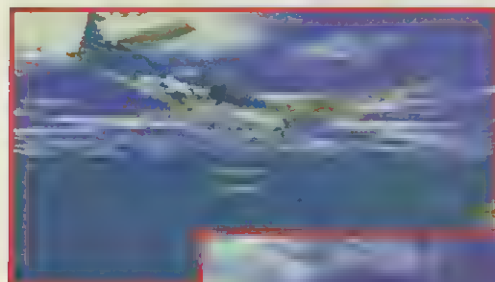


"Wir haben Strike Commander nur gemacht, um Geld für die Wing Commander 3-Entwicklung zu scheffeln" tönte Chris Roberts noch vor 6 Monaten – dem Spiel merkte man dies jedoch kaum an. Anders bei Pacific Strike: Hier drängt sich obige Feststellung regelrecht auf. Es wurde die bekannte Grafik-Engine genommen, neue Objekte wurden editiert, neue Zwischensequenzen gerendert und fertig war das Spiel. Dank der historischen Umrahmung mußte nicht mal ein spannendes Storyboard

geschrieben werden – das haben die Historiker besorgt. Trotzdem ist aus Pacific Strike ein gut spielbares Actionspektakel geworden, das sogar Ansätze einer Simulation in sich vereint. Flotte Luftkämpfe, rasante Divebombings und gewiefte Torpedoangriffe machen auch beim zwanzigsten mal noch gehörig Spaß. Die zahlreichen kleinen Fehler verschmerzen dem Spieler allerdings die ungetrübte Ballerfreude. So passiert es ab und an, daß am Fallschirm hängende Feindpiloten mit unverminderter Freude und großkalibrierender Munition weiterhin attackieren. Noch etwas unrealistischer ist der Vorfall, daß die gerade von Kamikazes versenkte "Enterprise" untergegangen ist und wir unser Heimatschiff trotzdem anfunken können – Antwort: "No problems here". Wer sich von diesen Ungereimtheiten nicht beirren läßt, darf getrost aufsteigen – echten Simulationsfreunden wird Pacific Strike eher sauer aufstoßen.

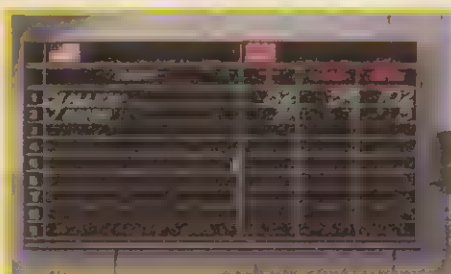
natürlich kurzerhand in seine Maschine setzt, um den Hafen zu verteidigen. Übersteht Ihr den ersten Auftrag, werdet Ihr auf den Flugzeugträger Enterprise versetzt, der im Pazifik von einem Kriegsschauplatz zum nächsten schippert. Zu Beginn des Spiels bekleidet Euer Held den Rang eines Leutnants. Ihr bekommt Aufträge von Eurem Vorgesetzten im Besprechungszimmer des Flugzeugträgers und müßt mit der Maschine vorlieb nehmen, die die Bodencrew für Euch bereitgestellt hat. Seid Ihr erfolgreich, winken zwei Beförderungen: Nach der ersten dürft Ihr Euch selbst einen Flugzeugtyp und die passende Bewaffnung für den nächsten Einsatz aussuchen. Seid Ihr zum zweiten Mal befördert worden, haltet Ihr selbst die Einsatzbesprechungen ab, und bekommt sogar Einblick in die Akten Eurer computergesteuerten Staffelmithglieder. Wer sich dazu berufen fühlt, kann gar für die komplette Staffel Piloten und Maschinen eintei-

len. Am Auftrag selbst, oder an den Zielen könnt Ihr jedoch nichts ändern. Zum Thema Ändern: Der Schwierigkeitsgrad läßt sich Euren Bedürfnissen entsprechend variieren. In einem passenden Menü stellt Ihr beispielsweise ein, wie "intelligent" sich die Gegner verhalten, ob manuell oder automatisch gelandet wird, ob Ihr unbegrenzt Munition mitschleppt, ob Zusammenstöße in der Luft fatale Folgen haben, und ob Euer Pilot von der



Ein Bilderbuchangriff: Wir werfen ein paar Torpedos ab...

...die prompt ihr Ziel treffen und einen feindlichen Träger versenken.



Wer viele "Kills" hat (unten), bekommt ein paar Orden (oben). Wer Pech hat, bekommt nur ein Seemanns-Begräbnis (Mitte).

Sonne geblendet wird. Technisch bedienen sich die Pacific Strike-Designer deutlich bei der Strike Commander-Engine: Fraktale Inselgrüppchen, mit Texturen überzogene Flugzeuge und Schiffe, sowie das "virtuelle" Cockpit fanden schon im Vorbild Verwendung. Neu ist die Option, das Cockpit komplett auszublenden um einen besseren Überblick zu bekommen. Wie die "Voll"-Version, läßt sich diese "Cockpit"-lose Ansicht in drei Stufen vergrößern – das kennen wir noch aus Strike Commander. Da einige der Flugzeuge, die Ihr in Pacific Strike fliegen könnt, mit Heckgeschützen ausgestattet sind, dürfen diese ebenfalls bedient werden. Steht Ihr nicht selbst am MG, kümmert sich ein computergesteuerter Bordschütze darum. Geblieben ist die "Ziel"-Hilfe. Per Tastendruck markiert Ihr ein feindliches Flugzeug oder ein Bodenobjekt als Euer Ziel, das dann durch eine kleine pulsierende Raute kenntlich gemacht wird. Ist die entsprechende Option eingeschaltet, sucht Euer Pilot "automatisch" den Blickkontakt zum anvisierten Objekt – hier kommt das "virtuelle" Cockpit zum Zuge. Gesteuert wird Euer Flieger per Tastatur, Maus oder Joystick. Wer das nötige Equipment hat, kann auch einen Thrustmaster nebst Pedalen

verwenden. Für die Besitzer eines WCS-Mark 2 ist ebenfalls gesorgt: Ein ADV-File zum Programmieren der Schubkontrolle wird bei Pacific Strike mitgeliefert.

Zwischen den Missionen können müde Piloten in der Offiziersmesse der Enterprise die eigene Abschußliste auf einer Tafel kontrollieren, mit den Kollegen den neuesten Klatsch austauschen und bei der Bodencrew Neuheiten über frische Flugzeuge und Waffen erfahren. Im Gegensatz zu älteren Origin-Simulationen ist die Missionsstruktur von Pacific Strike

relativ linear – kein Wunder bei einer Simulation mit historischem Hintergrund.

Trotzdem sind bei Pacific Strike Variationen möglich: Wer zuviele Einsätze verbockt, riskiert, daß die USA den Krieg verlieren. Spielt Ihr perfekt, verhindert Ihr sogar, daß die Amerikaner die Atombombe abwerfen. Normalfieger gewinnen "nur" den zweiten Weltkrieg. mh

MS-DOS

Hersteller:
Origin

Besonderheiten:
Speechback

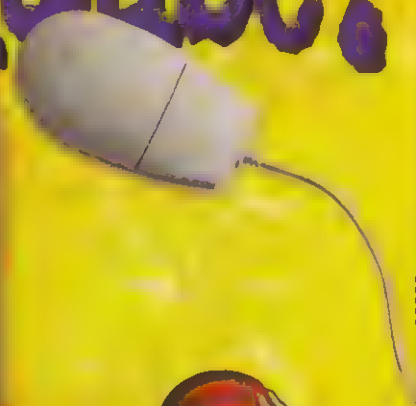
Zielpreis:
150 DM

Grafik: VGA
Sound: Pro Audio, GMidi, Soundblaster, LAPC-1
Festplatte: 15/24MByte
Prozessor: 486/25MHz
RAM-Bedarf: einzeilig
Steuerung: Thrustmaster, Tastatur, Maus, Joystick,

**Grafik: 79 %
Sound: 52 %**

74%

Ran an die Mäuse!



CASHBOX
MIT SPARSPIEL
ZUM SPARZIEL

X-SPORTS
MIT AKTUELLEN
STREETBALL-INFOs



TRENDBOX
MIT INSEKTEN
ZUM ESSEN

UND MIT VIELEN
GEWINNSPIELEN
BEI DENEN SICH DAS
MITMACHEN LOHNT

Die FOXBOX. Das erste digitale Trendmagazin auf zwei Disketten. Ultimatativ interaktiv. Nur echt von Schwäbisch Hall. Wo? Natürlich bei allen Volksbanken und Raiffeisenbanken. Oder direkt bei Schwäbisch Hall: Hotline 0791 / 46 46 66. Kosten? Die limitierte erste Auflage der FOXBOX 1/94 gibt's geschenkt. Danach wird eine Schutzgebühr von DM 5,- fällig. Holt sie Euch, solange der Vorrat reicht.



Im Finanzverbund der
Volksbanken Raiffeisenbanken

Schwäbisch Hall

Auf diese Steine können Sie bauen



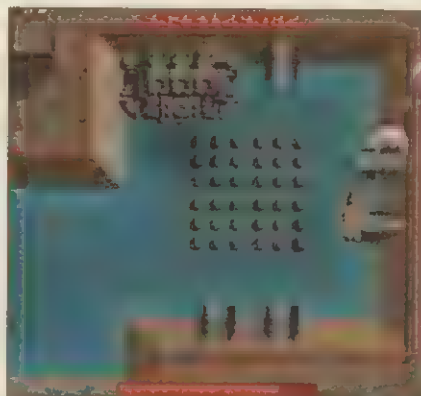
Es scrollt doch!

Raptor

Das Vorurteil sitzt Immer noch tief: "Auf einem PC gibt's alles, nur keine rasanten Actionspiele!" Gleich zwei Programme, die wir in dieser Ausgabe testen, schicken sich an, dieses Vorurteil zu widerlegen. Neben Donglewares *Tubular Worlds* kündigt Apogees *Raptor* vom neuen PC-Ballerzeitalter. Wie bei Apogee üblich, gibt es *Raptor: Call of the Shadows* in zwei Varianten. Einmal die preiswerte Sharewareversion – hier könnt Ihr nur die erste von drei Welten spielen – und die etwas teurere Vollversion, in der alle Level drin sind. Beim Test beschränkten wir uns natürlich auf die Vollversion.

Bevor Ihr Euch ins Cockpit eines modernen Raumschiffes schwingt, um namenlose Angreifer in Einzelteile zu zerlegen, gebt Ihr Eurem Piloten einen herzigen Namen und sucht Euch einen von vier Schwierigkeitsgraden aus. Je

nach eingestelltem Schwierigkeitsgrad (Training, Rookie, Veteran oder Elite) zischen mehr Feindschiffe über den Bildschirm, die zudem mehr Treffer einstecken können und ihrerseits heftiger feuern. Habt Ihr Euch für einen Schwierigkeitsgrad entschieden, dürft Ihr Euch noch den Einsatzort aussuchen: Drei Episoden stehen dabei zur Wahl – der Bravo Sector (einfach), der Tango Sector (mittel) und die Outer Regions (schwer). Jede Episode ist außerdem in einzelne, vertikal scrollende Levels unterteilt. Der Bravo Sector beispielsweise ist vier Levels lang, die Outer Regions umfassen zehn Stufen. Wißt Ihr nicht mehr, in welcher Gegend Ihr gewesen seid, hilft der Autopilot, der Euer Schiff in der zuletzt besuchten Episode wieder absetzt. Zwischen den einzelnen Levels (vorausgesetzt, Ihr habt alles heil überstanden), dürft Ihr Euren Rau-



Am Ende eines Levels wartet immer ein besonders dicker Motz



Auch Gebäude lassen sich mit der richtigen Waffe zerstören



Einen herzlichen Dank an Apogee und das Cygnus Studios-Programmerteam: Mit *Raptor: Call of the Shadows* wird aus meinem biederem, rollenspielgewöhnten PC eine fetzige Coin-Up-Maschine.

Die Levels scrollen butterweich, die Gegner greifen in relativ abwechslungsreichen Formationen an. Durch den geschickten Kohle-Kniff ("Geld statt Punkte"), schießt die Motivation ins Kraut ("Nur noch hundert Dollar bis zum Superlaser!"), und der Spieler ruht

nicht eher, bis er die letzte Waffe ausprobiert hat. Ein besonderes Lob verdienen die Programmierer für den extrem knackigen Soundblaster-Sound – so voluminöse Explosionen und krachiges Laserzischen haben wir schon lange nicht mehr gehört.

Da verzeiht man gerne, daß *Raptor* auf Dauer ein wenig langweilig ist: Die drei Episoden unterscheiden sich kaum voneinander, die einzelnen Levels gleichen sich – bis auf einige neue Grafiken – wie ein Ei dem anderen.



Da lacht der Weltallrüpel: Mit dem "Haft"-Laser der Marke "extra-stark" lassen sich auch hartnäckige Gegner umpusten



Monetenmörder: Wir schießen nur noch für Geld

mer im lokalen Hangarshop mit neuen Waffen, Energieschilden oder frischer Lebensenergie aufrüsten und den aktuellen Spielstand abspeichern. Das nötige Kleingeld für bessere Waffen bekommt Ihr durch das Abschießen von Gegnern. Für jeden zerstörten Angreifer oder vernichtete Bodeninstallationen werden Euch Dollars auf dem Punktekonto gutgeschrieben. Eine zusätzliche Einnahmequelle sind Bonusbehälter, die aufgeschossen werden können. Manchmal ergattert Ihr so eine Extrawaffe oder einen Gegenstand, der sich positiv auf Euren Bankkontostand auswirkt.

Aber Vorsicht: Ihr habt nur ein einziges Bildschirmleben.

Am rechten Bildrand ist die Panzerung des eigenen Schiffes zu sehen. Ist die Panzerung futsch, ist das Leben dahin. Durch Einsammeln von Energiebehältern und dem Aufrüsten durch spezielle Schutzschilder, könnt Ihr das Ende hinauszögern. mh

MS-DOS

Hersteller:

Apogee

Besonderheiten:

Erster Level als Shareware erhältlich

Zirkus-Preis:

70 DM (Vollversion)

Grafik: VGA

Sound: Soundblaster

16 MByte

386er

4 MByte

Maus,

Tastatur; Joystick

Grafik: 68%

Sound: 78%

71%

Willkommen in der Dritten Dimension.



Wie erlangt man die Dritte Dimension? Beide Augen im Abstand von 5 - 15 cm auf dem Motiv ruhen lassen. Ein leichtes Schielen andeuten und Bild verschwimmen lassen. So bleiben. Nach ca. 2 - 5 Minuten erscheint ein räumlich wirkendes Motiv. Entspannen ist wichtig. Viel Spaß!

Was kommt nach West?

Bis zum 08.08.1994

Anrufen und gewinnen.

WEST verlost ein kom-

plettes Cyberspace-Kit

mit CPU, Handschuh und

Helm.

Fax / Phone 040 30 30 38

(Mindestalter 18 Jahre)

Die Antwort erscheint

dreidimensional.



Eine Dimension mehr.



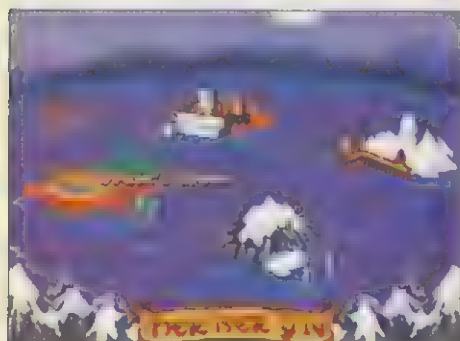
Die zweite Heimat Heimdall 2

In Asgard ist mal wieder die Hölle los. Seit Miesepetergott Loki vor einiger Zeit die Waffen der Götter stahl und Heimdall, der Wächter der Regenbogenbrücke, sie wieder zurückbrachte, ist Loki besonders stinkig und überfällt mit seinen blutrünstigen Hakrats in schönster Regelmäßigkeit die Dörfer der Welten Midgard und Utgard. Obergott Odin will Lokis Treiben endlich ein Ende

bereiten, und so wird erneut Heimdall in die Welt der Sterblichen geschickt, um das mystische Ro'Geld zu besorgen, mit dem der Fürst der Dunkelheit endlich besiegt werden kann. Da Heimdall allein nur halbherzig motiviert ist, gibt ihm Odin die knackige Walküre Ursha zur Seite, denn auch der kräftigste Krieger ist ohne die nötige Entspannung wenig wert.



Auf seiner Reise besucht Heimdall sowohl die Halle der Welten (links) als auch eine Welt der Götter (unten), in denen er sechs Prüfungen zu bestehen hat.



Her Ker'yn ist einer der Welten, die Heimdall und Ursha besuchen. Auf der Übersichtskarte steuert Ihr die verschiedenen Locations an.



Gute Actionadventures auf dem Amiga sind so rar wie Frauen in Softwareläden. Um so mehr erfreut uns Core Design mit dem Heimdall-Nachfolger. Die umständliche Bedienung wich einem vereinfachtem und durchdachtem System, aus dem etwas sinnlosen Kampfsystem wurde eine kleine Actioneinlage, die sich aber auch ohne Probleme umgehen läßt. So spricht Heimdall 2 sowohl schwertschwingende Zeitgenossen als auch Rätselfreunde an. Letztere werden ihre helle Freude an den

zahlreichen durchdachten und zum Ende hin immer komplexeren Rätseln haben. Unlogisch wird die Ro'Geld-Hatz dabei nie. Allein die etwas konfuse Story und das praktisch nicht vorhandene Dialogsystem mindern die Spielfreude. Trotzdem sollten Rollenspieler und Adventure-Narren zum grafisch recht imposanten Heimdall 2 greifen – es gibt zur Zeit keine besseren Genrevertreter.

Als dann macht Ihr Euch auf den Weg, die Welten zu erkunden. Als zentraler Punkt agiert dabei, wie könnte es anders sein, die Halle der Welten. Hier können durch magische Tore alle Dimensionen erreicht werden. Eure Aufgabe ist es nun, für jedes Tor den Schlüssel, einen Talisman, zu finden und in den Welten das eigentliche Ro'Geld zu besorgen. Auf dem Weg durch die Höhlen, Städte und Wälder werdet Ihr mit weiteren Problemen und Unstimmigkeiten zwischen den Völkern konfrontiert und versucht natürlich zu schlichten und aufzuräumen, wo es geht, denn schließlich steckt hinter allem Bösen Loki.

Ihr steuert Heimdall oder Ursha durch die isometrisch dargestellten Ländereien, redet mit Leuten und erfüllt nebenbei zahlreiche Missionen, die Euch wichtige Gegenstände oder Hinweise einbringen. Trefft Ihr auf Lokis Schergen, werden diese via Echtzeitkampf vertrimmt. Natürlich wird auch gezaubert, wobei sowohl die Sprüche als auch die nötigen Runen gesammelt werden müssen. Für absolvierte Kämpfe oder Rätsel gibt es Beförderungen, die Euch besser kämpfen oder zaubern lassen und Euer Hitpoint-Konto aufstocken. Natürlich lassen

sich die beiden Charaktere wie im Rollenspiel mit neuen Waffen und Rüstungen bestücken, die unter anderem in den sporadisch vorkommenden Shops gekauft werden.

Leider dürft Ihr nur einen Spielstand auf Diskette oder Festplatte bannen. *kn*



In der Kneipe nebenan: Der einzige Gast liegt unterm Tisch.

AMIGA

Spezialpaket

Core

Besonderheiten

Zwei Spielfiguren

Zurückpreis:

80 DM

Festplatte: 3,5 MByte
RAM-Bedarf: 1 MByte
Steuerung: Joystick, Maus

Grafik: 79 %
Sound: 30 %

79%

Deutlich zu schwer:
Der Choplifter-
Verschnitt
Apocalypse



Liftboy

Apocalypse

Erinnern Sie Euch noch an *Choplifter*? Hier startete der Spieler mit einem Helikopter zu einer Rettungsmission. Die Aufgabe war ziemlich simpel: Nach rechts und links fliegend, hielten wir Ausschau nach kleinen Dörfern sowie Gefangenenlagern. Mit den eingebauten Bordwaffen zerbröselten wir die Gebäude, die Insassen – meistens Gefangene – strömten hinaus und mußten mit dem Hubschrauber eingesammelt werden. War der Hubschrauber voll besetzt, flogen wir zurück zur eigenen Basis und setzten die Geretteten dort ab. Für den Medienriesen Virgin zog ein britisches Programmiererteam das *Choplifter*-Prinzip aus dem Sumpf der Spielegeschichte,

Bomben ausgestattet. Allerdings stehen die Extras nur in begrenzter Anzahl zur Verfügung, Nachschub wird in Form von Fallschirmen, die Ihr auf-sammeln müßt, über dem eigenen Lager abgeworfen. Wird Euer Hubschrauber zerstört, sind alle an Bord befindlichen Gefangenen ebenfalls futsch: Sind alle drei Leben weg oder die Todesquote zu hoch, ist das Spiel vorbei.

Leider haben sich die Virgin-Programmierer ein wenig bei der Umsetzung verhaspelt. Zwar sind Sound und Grafik zeitgemäß, aber beim Thema Spielbarkeit sorgen ein paar dicke Patzer für gedämpftes Rettungs-Vergnügen. Neben der unglücklichen Steuerung, bei der zu oft versehentlich ein Extra ausgelöst wird, drückt der extrem hohe und stellenweise ziemlich unfaire Schwierigkeitsgrad deftig auf den Spielspaß. mh



Aus der Traum: Die POWs
verglühen im Granatenhagel

verpackte das Ganze mit zeitgenössischer Grafik und änderte kurzerhand den Namen in *Apocalypse*. Wie beim Oldie müßt Ihr eine vorgegebene Anzahl von "Kriegsgefangenen" befreien. Um die Rettungsaktion zu erschweren, sind die Lager und Dörfer schwer bewacht: Feindhubschrauber patrouillieren in der Luft, Panzer und Jeeps kurven am Boden, und gegnerische Soldaten mischen sich unter die Lagerinsassen. Um die Gegnerschar in Schach zu halten und die Gefangenen zu schützen, ist Euer Heli neben einer Kanone (unbegrenzt Munition) mit einigen Extras, wie Luft-Luft-Raketen sowie

AMIGA

Hersteller:
Virgin

Besonderheiten:
Keine

Ziele-Preis:
80 DM

Festplatte: -
RAM-Bedarf: 1 MByte
Steuerung: Joystick

Grafik: 69%
Sound: 58%

64%

Okay Soft
Am Graben 2 92557 Weiding
Tel. 09674 1279 Fax 1294
hotline news -8405

	PC	AMIGA
Alone in the Dark 2	DV 81.90	69.90
Ambermoon	DV 65.98	69.90
Aufschwung Ost	DV 82.90	69.90
Battle Isle II	DA 66.90	69.90
Beneath Steel Sky	DA 59.90	50.90
Benetton Football	DV 59.90	50.90
Civilization - A1200	DV 91.90	63.90
Day of Tentacle CD-Rom	DV 76.90	63.90
Der Clou	DV 82.90	81.90
Die Siedler	DV 88.90	51.90
Elder Scrolls Arena	DA 64.90	51.90
Elfmans	DA 89.90	59.90
Elite II - CD-Rom	DV 66.90	59.90
F 14 Fleet Defender	DV 117.90	73.90
Flashback	DA 58.90	55.90
Fugs mutator 5.0	DV 85.90	67.90
Gabriel Knights - CD	DV 42.90	42.90
Goal (Kick off 3)	DA 73.90	59.90
Gunship 2000 CD32	DV 75.90	63.90
Hand of Fate	DV 87.90	63.90
Hansa De Luxe	DV 75.90	59.90
Indy Car Racing	DV 67.90	63.90
Kings Quest 6 - A1200	DV 75.90	63.90
Kolumbus	DV 75.90	63.90
Larry 6	DV 75.90	63.90
Magic of Endoria	DV 68.90	51.90
Mega Race - CD-Rom	DA 51.90	46.90
Micro Machines	DA 78.90	57.90
Mr. Nutz	DA 59.90	57.90
Pacific Strike	DA 82.90	74.90
Pinball Fantasies	DA 72.90	74.90
Pizza Connection	DA 80.90	57.90
Rally	DA 82.90	57.90
Ravensoft	DA 80.90	57.90
Sam & Max - CD-Rom	DV 73.90	71.90
Sim City 2000	DV 73.90	60.90
Software Manager	DA 86.90	57.90
Syndicate	DA 73.90	57.90
T.F.X. CD	DA 38.90	63.90
Torpedo	DV 107.90	63.90
Ultimate (Desert 5)	DA 89.90	59.90
Ultimate 8 - CD-Rom	DA 89.90	59.90
UFO	DA 89.90	59.90
Winter Olympics	DA 89.90	59.90

kostenlose Komplettkiste anfordern (System-
anforderungen, incl. Lösungsheften ab 9.90 !!)

Stammkunden & Versuchsliste DM 4.90
Nachbestellung DM 12.50
Anford. Versandkosten DM 12.50 DM 6.50

VERKOSOF

Veronika E. Kowitz, Steinbecker Str. 51g
21244 Buchholz / Nh.
Tel. 04181 - 8892 Fax 97868

	PC	AMIGA
Astoria	DV 67.95	67.95
Aufschwung Ost	DV 67.95	62.98
Battle Isle 2	DV 80.98	80.98*
Burntzone	DV 80.98	67.95
Das Schwarze Auge	DV 80.98	74.48
Das Schwarze Auge 2	DV 80.98	74.48
Day of the Tentacle	DV 87.75	80.98*
Der Clou	DV 80.98	67.95
Der Schatz am Silbersee	DV 87.75	80.98*
Die Siedler	DV 80.98	80.98
Duke Nukem II	DA 59.50	55.97
DUNE II	DV 62.98	74.48
Eastcoast Manager	DV 80.98	74.48
Epic Pinball 1 + 2	EA 69.50	67.95
Flashback	DV 67.95	62.98
Goal!	DV 62.98	62.98
Gobius 3	DV 80.98	67.95
Halloween Harry	DA 52.50	62.98
Learnings 2	DA 80.98	67.95
Mad News *	DV 74.48	80.98
Magic of Endoria	DV 80.98	80.98
Monkey Island 2	DA 52.50	48.88
Monster Bash	DV 94.49	67.95
Mr. Nutz	DA 87.75	67.95
Pinatas Gold	DA 87.75	67.95
Prince of Persia 2	DA 87.75	67.95
Privateer	EA 80.98	67.95
Railroad Tycoon Deluxe	DV 74.48	67.95
Resmon	DV 87.75	67.95
Sim City 2000 *	DV 87.75	67.95
Strike Commander	DV 80.98	62.98
Syndicate	EA 87.75	67.95
Tic Fighter *	DV 80.98	67.95
The Lost Vikings	DA 87.75	74.48
T.F.X.	DA 74.48	67.95*
Ultimate Underworld II	DV 94.49	67.95
UFO - Enemy Unknown	DV 67.95	67.95
Wing Com. 2 + SAP	DA 52.50	67.95
Xargon	DA 87.75	67.95
X-Wing	DV 80.98	67.95*
Zeppelin - Giants of Sky	DV 80.98	67.95*

Weitere Spiele, auch für PC-CD ROM,
CD 32, MACINTOSH vorrätig!
Druck und Präsentieren vorbehalten.
Telefonische Bestellung täglich von 9.00 - 22.00 Uhr
Versandkosten 10 DM + 1 DM Zahlungs

MultiMedia Soft
Computerspiele

Neu * Neu * Neu

Online - Cafe

spielen in ganz Deutschland
(per Modem oder Netzwerk)
in gemütlicher Atmosphäre die
neuesten Games spielen oder
Computerschriften lesen
Einführung in Rollenspiele
viele Brettspiele vorrätig

Neu * Neu * Neu
Virtuality Cafe

in ERFURT, Magdeburger Allee 145
12-24 Uhr geöffnet (0172-7174380)

Info X Info X Info
Geschäfts- und
Franchise-Partner

Sie wollen sich selbständig
machen? Sie haben Interesse
an Spielesoftware? Sichern Sie
sich jetzt Ihren Standort für
einen MultiMedia Soft Laden
mit Spielbibliothek und/oder
Online-Cafe!

Fordern Sie schriftlich Ihr
persönliches Infoschreiben an
MultiMedia Soft
52382 NIEDERZIER,
Kölpingweg 5e
KENNWORT "Franchise"

MultiMedia Soft
finden Sie in:

01259 DRESDEN
Pinner Landstr. 230 Tel. 0351 2230201

NEU! NEU! NEU! in 08525 PLAUEN
August Bebel Str. 58 Tel. 03741-523559

09212 LIMBACH-OBERFROHNA
Hohensteinstr. 56 Tel. 0172 3687086

Mark Twain Straße 7 Tel. 030 9986184

NEU! NEU! 15234 FRANKFURT/ODER
August Bebel Straße 15 Tel. 0335 528032

22769 HAMBURG
Stresemannstr. 187 Tel. 040 8515661

22041 HAMBURG
Wendemuthstr. 57 Tel. 040 6528426

NEU! NEU! NEU! ab JUNI 94 in:
BACHENGLADEN

AMIGA BUCHEN
Sommerdellensstr. 54 Tel. 02327 10063

48151 MÜNSTER
Weseler Straße 48 Tel. 0251-524001

49078 OSNABRUCK
Martinsstraße 82 Tel. 0541 434792

NEU! NEU! NEU! in 50825 KÖLN
Alpenstraße 11 Tel. 0221-5505303

52064 AACHEN
Gualtastraße 2 Tel. 0241 33199

NEU! NEU! NEU! ab JULI 94 in:
52249 ESCHWEILER

52349 DÜREN BATTLETECHZENTRUM
Kölnerstraße 51 Tel. 02421-189368

NEU! NEU! NEU! ab AUGUST 94
ONLINE-CAFE in 52349 DÜREN

Josef Schregel Str. 50

NEU! NEU! NEU! in 96052 BAMBERG
Untere Königsstr. 10 Tel. 0951-202210

99084 ERFURT LADEN + VERSAND
Meienbergstraße 20 Tel. 0361 5621858

1

Die heißesten Spiele frei Haus!

Das Power Play-Abo bringt

Dir jeden Monat:

Die aktuellsten und heißesten

Computer- und Videospiele:

Getestet und gnadenlos beurteilt!



10% PREISVORTEIL IM ABO!

Die neueste Spiele-Soft- und Hardware:

Gründlich und absolut objektiv geprüft!

Die stärksten Tips&Tricks

für die schwierigsten Spiele:

Profimäßig und super clever!

2

Die Baseballmütze geschenkt!



DEIN SUPER-GESCHENK

Diese starke Baseball-Mütze gehört dir,

wenn Du Dir Dein Abo holst.

Worauf wartest Du noch?

Hiermit bestelle ich folgende Artikel:

Unterschrift des Käufers

Bei minderjährigen Unterschrit des Erziehungsberechtigten

Artikelbezeichnung	Bestellnummer	Einzelpreis	Stückzahl	Summe
TNG-Shirt Rot	TNG-01R	79,95 DM		
TNG-Shirt Blau	TNG-01B	79,95 DM		
TNG-Shirt Gelb	TNG-01G	79,95 DM		
DS9-Karte "DS9"	DS9-01	2,00 DM		
DS9-Karte "Die Crew"	DS9-02	2,00 DM		
DS9-Karte "Ode"	DS9-03	2,00 DM		
DS9-Karte "Quark"	DS9-04	2,00 DM		
DS9-Kartenset	DS9-AL	6,50 DM		
Poster "Enterprise"	TNG-02	39,00 DM		
Indy 3 Poster	INDY-01	9,95 DM		
Darth Vader Maske	SW-01	129,95 DM		
Star Wars-Poster	SW-02	15,95 DM		
Dok Düse Maske	PP-01	59,95 DM		
Vinyl-Mechbausatz Mad Cat	BT-01	258,95 DM		
Mech-Blueprints	BT-02	29,95 DM		

[illegible]ere **72**

Amiga)	72
	72
e	74
	74
	74
xe	74
(MS-DOS)	76

78

eigen	80
den	86
st	88

MagnaMedia Verlag AG
Redaktion POWER PLAY
Hans-Pinsel-Str. 2
85531 Haar bei München

POWER PLAY-Abo-Karte

Ja, ich möchte Power Play zum Jahrespreis von 70,80 DM (Ausland siehe Impressum) für 12 Ausgaben abonnieren. Ich beziehe das Abonnement im Voraus nach Erhalt der Rechnung. Die Lieferung erfolgt per Post für Haus. Das Abonnement verlängert sich automatisch um ein weiteres Jahr zu den dann gültigen Bedingungen. Ich kann jederzeit zum Ende des bezahlten Zeitraumes kündigen.

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Datum, 1. Unterschrift

Sollte sich meine Adresse ändern, erhalte ich die deutsche Bundespost meine Karte zu dem Verlag zukommen.

Ich beziehe

jährlich (70,80 DM)

halbjährlich (35,40 DM)

Dieses Verabreichung kann ich monatlich an alle Lager haben. POWER PLAY Abonnement wird D-74 168 Neckarsulm, wo ich die Post für Haus. Das Abonnement verlängert sich automatisch um ein weiteres Jahr zu den dann gültigen Bedingungen. Ich kann jederzeit zum Ende des bezahlten Zeitraumes kündigen.

Datum 2. Unterschrift

PDW4

1 Die heißesten

Das Power Play-Abo bringt

Dir jeden Monat:

Die aktuellsten und heißesten

Computer- und Videospiele

Gelesen und gnadenlos beurteilt!

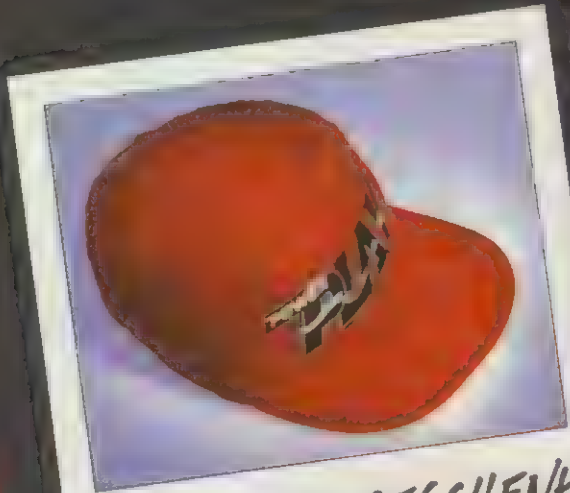
Die neuesten Spiele-Softs und

Gründlich und

Die stür

Die stür

2 Die Baseball



DEIN SUPER-GESCHENK

80 Pf
Briefmarke
drauf – und ab!

Antwortkarte

POWER PLAY
Abonnentenservice

D-74168 Neckarsulm

Briefmarkenwert

Versandkosten

Gesamtbetrag

Bitte die Zahlungsart ankreuzen:

☐ Vorkasse (nur europäisches Ausland)

☐ Nachnahme

Was möchtest Du, daß wir im POWER SHOP noch

Die Lieferanschrift lautet:

Name:

Vorname:

Straße

PLZ/Wohnort

Telefonnummer:

POWER
SHOP

Interact GmbH
Reza Memari
Johann Strauß Straße 15
85591 Vaterstetten

Briefmarke
drauf –
und ab damit!

POWER SERVICE



Powerservice

Computerspieletips 49

Pizza Connection	50
Power Line	50
Kyrandia 2 – Hand of Fate	52
UFO – Enemy Unknown	52
Ultima 8 – Pagan	56
Der Clou	62

Clue Book 68

Battle Isle 2	68
---------------	----

HEX-Hexerei 72

Civilization (Amiga)	72
Ravenloft	72
Lands of Lore	74
Ultima 8	74
Stronghold	74
Empire Deluxe	74
Hired Guns (MS-DOS)	76

Doc Düse 78

Kleinanzeigen 80

Superhelden 86

Power-Post 88

Heft
7/94

MagnaMedia Verlag AG
Redaktion POWER PLAY
Hans-Pinsel-Str. 2
85531 Haar bei München

Strategisch

POWER-PLAY-Flug-Veteranen ist der Name Jan-Christoph Klein vielleicht noch ein Begriff. Vor beinahe vier Jahren beglückte uns Jan-Christoph mit einem excellenten Battle of Britain Players-Guide, jetzt meldet er sich mit einem Battle Isle 2 Clue Book zurück und streicht dafür eine "Tip des Monats"-Prämie ein. Die zweiten 777 Mark gehen an Arne Reuter für seine Ufo-Komplettlösung. Wer sich ebenfalls ein leckeres Taschengeld verdienen möchte, sollte schnellstens seine Tips einschicken.

Einen lukrativen Juni wünscht, VOLKER

Pizza Connection

Sven Moderow aus Bad Vilbel ist Liebhaber der italienischen Küche und backt uns erste Tips für Software 2000 Pizzaepos.

Wer mit einem saftigen Startbudget beginnen möchte, sollte folgenden Trick beherzigen:

- Sucht Euch einen Charakter aus! (Achtet auf Gesundheit, Energie und Mut. Am besten H. Hump)

- Als nächstes solltet Ihr Euch Zürich als Hauptzentrale auswählen (hohe Kredite)

- Nun wählt folgende Nummern (Banken) und nehmt Kredite:

1. Grüzi + Sohn ca. 49000 DM
2. Potent Bank ca. 46000 DM
3. Luxus Bank ca. 39000 DM
4. Feudal AG ca. 18000 DM

(diese Werte können sich bei anderen Charakteren ändern) Euer Kontostand dürfte bei ca. 200000 Mark liegen

- Geht ins Disk-Menü und speichert den Charakter
- 1. Sichern
- 2. als Charakter

- Ladet neu und wählt im Charakter-Menü die Funktion "Disk". Nun ladet Euren soeben erstellten Charakter und beginnt das Spiel.

- Allgemeine Tips

Standortbestimmung

Als erstes folgt die Bestimmung der Stadt. Ich würde Euch Berlin vorschlagen. Sucht Euch ein Restaurant zur Miete. Es sollte nicht mehr als 2000 DM kosten (ohne den Cheat von oben). Achtet auf die potentiellen Kunden.

Ausstattung

Wählt einen der ersten (1 Stern) Möbellieferanten aus. Kauft Euch ca. 2-3 Tische und 4-6 Stühle. Nun seht Euch nach einem vernünftigen Bodenbelag um. Im Untermenü Küchengeräte sucht Ihr Euch einen billigen Backofen aus. Euer Kontostand sollte sich wenn möglich nicht unter die 3000-Mark-Grenze bewegen.

Rezepte

Wählt eine der ersten Standardpizzen. Ihr solltet ca. 4 Standardpizzen in Eure Speisekarte aufnehmen (Salami- und Schinkenpizza sowie Hähnchen- und Krabbenpizza sind empfehlenswert). Die Be-

liebtheit sollte in den meisten Bevölkerungsschichten auf grün oder minimal gelb sein. Die Preise legt Ihr zwischen 8 und 10 Mark fest. Verkauft sich eine bestimmte Pizza besonders gut, dann geht mit dem Preis um ca. 20 bis 50 Pf. nach oben. Im Verlauf des Spiels natürlich weitere Pizzen in die Karte aufnehmen.

Eigenkreationen

Eigenkreationen sollten sich eng an vorgegebene Rezepte halten, die Ihr noch nicht übernommen habt oder etwas ganz neues darstellen, was gut aussieht und den Bevölkerungsschichten zusagt. Verkauft Eure Kreationen so, daß Ihr pro Pizza einen Gewinn von ca. 5 Mark macht. Eigene Pizzaschöpfungen verkaufen sich in Freizeit- und Einkaufsgegenständen am besten.

Vorräte einkaufen

Eine mittelmäßige Qualität (30 - 40) sollte für den Anfang reichen. Bis Euer Restaurant richtig läuft, keine Verträge schließen! Bunkert am Anfang jede Ware für ca. 10 Tage. Später dem entsprechenden Bedarf anpassen.

Personal

Stellt einen mittelmäßigen Koch und eine mittelmäßige bis gute Bedienung ein. Achtet darauf, daß ein Koch nicht gut managen muß und eine Bedienung nicht gut kochen muß. Das Personal sollte in seinem Fachbereich mindestens 40% aufweisen können. Alles andere sollte so hoch wie möglich sein. Ein Manager wird erst bei mehreren Restaurants nötig, und Ihr solltet die Personalkosten am Anfang nicht über 1000 Mark kommen lassen.

Orte

Befindet sich in Eurer Nahe eine Kirche, bedeutet das mehr Senioren als Gäste
Bank = weniger Kinder, mehr Angestellte und Senioren, überwiegend Geschäftsleute.
Kino = mehr Kinder und Arbeiter, überwiegend Jugendliche, weniger Senioren
Schule = weniger Geschäftsleute und Senioren, mehr Jugendliche, sehr viele Kinder
Disco = viele Jugendliche, weniger Senioren
Bar = viele Arbeiter, weniger Kinder
Kaufhaus = mehr Angestellte
Hotel = weniger Kinder, viele Geschäftsleute.

Ansehen

Das Ansehen wird in zwei Gruppen unterteilt:

1. Unterwelt: Um hier einen Rang höher zu steigen, müßt Ihr Aufträge ausführen, regelmäßig Kontakte mit der Mafia knüpfen, Euch rücksichtslos gegenüber Eurer Konkurrenz verhalten, Euch an dubiosen Geschäften beteiligen und Haftstrafen absitzen.

2. Zivile Welt: Hier gilt das erfolgreiche Führen möglichst vieler Restaurants, Euer Vermögen, Eure Beliebtheit, das Kreieren erfolgreicher Rezepte, hoher Umsatz, Geschäftsverbindungen, Auszeichnungen und das Kontrollieren eines möglichst großen Teils der Stadt.

Achtet darauf, daß Ihr in beiden Bereichen ungefähr gleich schnell aufsteigt.

Jetzt noch eine Liste der unterschiedlichen Gegenden, und was man dabei besonders beachten sollte:

Power Line

POWER PLAY geht Online. Wir haben seit neuestem ein eigenes Forum im CompuServe-Netzwerk. Wer einen CompuServe-Account hat, kann sich dort zum gemütlichen Plausch mit unseren Redakteuren und gleichgesinnten Spielern einfinden. Damit nicht genug: Wer möchte, kann direkt per elektronischer Post Fragen stellen, Tips anfordern oder Kritik (wehe!) loswerden. Neben dem eigentlichen Forum haben wir noch eine passende (und stetig wachsende) Bibliothek eingerichtet. Hier gibt's Schnupperdemos und Grafikfiles zu aktuellen Spielen, Upgrade-Patches sowie Schummelspielstände für besonders harte Programme. Außerdem verlosen wir regelmäßig tolle Spiele bei Online-Preisrätseln. Wer uns lieber direkt per E-Mail erreichen will, kann natürlich auch private Post an die Redaktion schicken: Hier die E-Mail-Adressen von Michael (71333,665) und Volker (72662,3130). Wer mehr über CompuServe wissen will (was kostet das, wo gibt's das, was brauche ich?) oder sich gleich einen Account holen möchte, wendet sich am besten direkt an CompuServe: Die Telefonnummer in München: 089/66550100. mh

Spielregeln

Damit Ihr in Zukunft möglichst schnell und sicher zu Eurem Geld kommt, hier unsere "Spielregeln" für die POWER-TIPS-Seiten:

Goldesel

Jeder von uns veröffentlichte Tip wird mit einer Geldprämie belohnt. Für einfache Cheats gibt's 40 Mark, für die beiden POWER-PRÄMIEN machen wir 777 DM locker. Zwischen diesen beiden Marken ist fast alles drin. Der Betrag hängt von Umfang, Aktualität und Gehalt Eurer Arbeit ab. Sollten mehrere gleichwertige Lösungen zum gleichen Spiel eintrudeln, dann entscheidet das Datum des Poststempels.

Wohin mit dem Geld?

Bitte gebt bei allen Einsendungen Eure **Bankverbindung** (Kontonummer, Kreditinstitut, Bankleitzahl, Halter des Kontos) an, damit Ihr Euer Geld ohne Umwege und lange Wartezeiten bekommt. Wer ganz sicher gehen will, teilt uns seine Telefonnummer mit. Sollten wir noch Fragen haben, dann bekommt Ihr einen Anruf von der POWER PLAY.

Abschreiben

Es gibt immer wieder Schlaumeier, die aus älteren Ausgaben, diversen Konkurrenzblättern und professionellen Lösungshilfen abschreiben. Macht Euch nicht die Mühe und erspart uns und Euch damit unnötigen Ärger und Arbeit - die "Fälschungen" landen sowieso im Papierkorb.

Faxomanie

Bitte keine Tips mit der Fax-Maschine schicken. Unsere Assistentin steht vor lauter Papierrollenwechseln kurz vor dem Nervenzusammenbruch. Außerdem sind die Tips & Tricks meist unleserlich und wandern direkt in den Abfalleimer.

Ja, bitte!

Verschönert Ihr Eure Lösungen mit Karten und Zeichnungen, dann benutzt bitte weißes Papier ohne Linien oder Karos und nehmt einen schwarzen Stift. Noch lieber sind uns natürlich mit Malprogrammen angefertigte und ausgedruckte Karten und Level-Übersichten.

Sollte irgendwo auf Eurer Festplatte ein Schreibprogramm schlummern, dann schickt uns die Texte auf Diskette. Ob Word, Winword, Works oder Mikado ist uns egal, die Konvertierungsprofis in der Redaktion werden das Ding schon schauen.

Eure Meisterwerke schickt Ihr bitte an folgende Adresse:

MagnaMedia
Verlag AG
Redaktion POWER PLAY
Stichwort: Tips & Tricks
Postfach 1304
85531 Haar bei München

Tips & Tricks-Hotline

Hilfe für verlorene Seelen bietet unsere **Tips & Tricks Telefon-Hotline**, die wir in Zusammenarbeit mit dem **CPS Versand Frank Heidak** veranstalten. Dienstag und Donnerstag stehen in der Zeit von 15 Uhr bis 17 Uhr unsere internationalen POWER PLAY-Tips-Magier für Euch bereit und geben nützliche Tips zu allen aktuellen Spielen. Unter den folgenden Nummern geht Ihr auf Sendung:

Computerspiele:
089/46 13-335
Videospiele:
089/46 13-336

Eure Fragen zu Hardware-Problemen richtet bitte weiterhin schriftlich an die POWER PLAY-Redaktion unter dem Stichwort "DOC DÜSE".



FANPRO

KONKORDIASTR. 61 - 40219 DÜSSELDORF

Ihr Spezialist für Simulationen, Strategie- und Rollenspiele
Direktimport aus den USA - Viele ältere Titel - Raritäten

Strategie

IBM Diskette

A Line in the Sand	39,-
American Civil War I - III je	74,-
Carriers at War II US	99,-
Conflict Corea	59,-
Gettysburg (f. Windows) US	79,-
Global Conquest US	59,-
Perfect General Bundle	99,-
Romance III	99,-
Seal Team DV	79,-
V for Victory I	59,-
War in Russia	109,-
War in the Gulf	49,-
Warlords I	49,-
White Death	49,-
World War II - South Pacific	89,-
IBM CD-ROM	
History Line	79,-
Horde US	129,-
MAC	
Empire Deluxe	99,-
Victory at Sea	119,-

Das Schwarze Auge

Schicksalsklinge CD-ROM	99,-
DSA-Tools - Die Spielleiterhilfe für das Schwarze Auge. Charaktergenerierung, Kampfsimulator und vieles mehr. Nach den neuesten DSA-Regeln.	69,-

Rollenspiel/Adventure

IBM Diskette

Alone in the Dark II DV	89,-
Battletech Megapack	79,-
Colonel's Bequest	29,-
Eye of the Beholder US I	39,-
Eye of the Beholder US II	39,-
Gateway to the Savage Frontier	39,-
Gold Box (Pool o Rad., Curse o t	
A Bonds, Sec. o. t. Silver Blades)	69,-
Heirs to the Throne US	89,-
Prophecy of Shadow	49,-
Quest for Glory III DV	69,-
Red Crystal	99,-
Sam & Max (US-Original!!!)	89,-
Spelljammer US	29,-
The Summoning US	39,-
Treasures o. t. Savage Frontier	39,-
Ultima Trilogie I-III US	99,-
Unnatural Selection US	89,-
Yserbius	69,-
IBM CD-ROM	
City 2000 US	79,-
Dragons Lair US	109,-
Inca US	69,-
Interplay-Pack (u. a. Wasteland)	119,-

Might & Magic Trilogie (3-5) DV	109,-
Star Trek US	139,-
MAC	
Who killed Sam Rupert?	69,-

Simulation

IBM Diskette

Air Combat Classics (Battlehawks, Finest Hour, SWOTL)	79,-
B-17 Flying Fortress US	59,-
Falcon 3.0 Hornet	84,-
FS5: S. Francisco, Washington je	69,-
Paris. New York. Amsterdam.	
Dusseldorf, München je	59,-
Knights of the Sky US	39,-
Links 386 US-Original!!!	99,-
Links Zusatzkurse US je	59,-
Merchant Prince	99,-
Mig 29 Stand Alone US	129,-
Reach for the Skies US	59,-
Stunt Island US	59,-
IBM CD-ROM	
Burning Steel	109,-
European Racers (m. Bausatz)	49,-
Naval Pack (Task F./Red St. Ris.)	104

Super Nintendo

Lawnmower Man US	149,-
Mechwarrior DV	149,-
Might & Magic II DV	149,-
Shadowrun DV	149,-
Sim City DV	99,-
Wizardry V DV	149,-

Hardware IBM

Gravis Ultrasound	349,-
Soundblaster Pro Deluxe	239,-
Advanced Gravis Joystick	79,-
Advanced Gravis Pro	99,-
Thrustmaster Flightstick	209,-

Lösungshilfen/Diverses

Die Befreier (Wing Com. Roman)	8,90
Star Trek Mousepad	24,80
Mickey Mousepad	19,80
Viele weitere Bücher zu Flugsimulatoren, Adventures sowie Strategie- und Rollenspielen	vorrätig

Manga Videos

PAL/VHS, engl. Sprache, ca. 40-60 Min je Kassette, z.B. Akira (49,-), Legend of the Overfiend (49,-), Macross II 1-3 (je 39,-), Legend of Arislan (je 39,-), Akira Production Report (34,-), Doomed Megapolis (I, II je 34,-, III 39,-) u. v. m	
---	--

Gratis kataloge Computerspiele und Abenteuerspiele mitbestellen!

Irrtümer und Änderungen vorbehalten. Lieferung per Nachnahme (+DM 8,-), per Vorausscheck (+DM 5,50) oder per Einzugsermächtigung (+DM 5,-).

Telefon: 0211/30 45 45 (Mo - Fr 10.00 - 17.30 Uhr)

Fax: 0211/39 10 10

- Wohngegend: Komfort, Qualität, Standardpizzen
- Industrie: Preis, Standardpizzen
- Gewerbegebiet: Zeit, Standardpizzen, Qualität
- Freizeit: Eigenkreationen, Qualität
- Einkaufsgegend: Zeit, Eigenkreationen
- Durchfahrgegend: Zeit, Standardpizzen.

Kyrandia 2 - Hand of Fate

Sasha Berndt aus Herne ist auf einen Übersetzungsfehler in der deutschen Version gestoßen:

Bei einigen Gegenständen haben die Texte die wörtliche Übersetzung gewählt. Dadurch wird aber ein Rätsel unlosbar. Für den Zauberspruch "Sumpfschlängentrunk" benötigt man laut Zauberbuch einen Giftpilz. Dies ist jedoch falsch!

In der englischen Version ist das Rätsel ein Wortspiel
Toadstool heißt Giftpilz

Toad's tool dagegen heißt Werkzeug der Kröte und dieses Werkzeug ist der Hocker bei Herb, auf dem die Kröten sitzen. So wurde durch die wörtliche Übersetzung der Gegenstände das Wortspiel im Deutschen unlosbar.

Richtig: Beim Mixen des "Sumpfschlängentrunkes" wird anstatt des Giftpilzes der Hocker (Möbel) aus Herb's Hütte als Zutat benötigt.

U.F.O.: Enemy Unknown

Schön ist sie, die Alien-Hatz von Microprose. Nur leider haben sich in die erste Version einige unschöne Bugs eingeschlichen. Wer also über mysteriöse Fehlermeldungen stolpert, der sollte folgendes versuchen:

1. Fehlermeldung: "Y-axis out of range"

Dieser Fehler kann auftreten, wenn eine Alienbasis angegriffen wird.

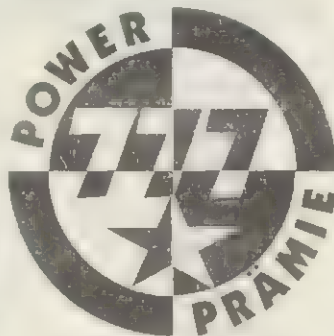
Lösung: Die Datei "ubase_07.map" im Verzeichnis "maps" muß durch die Datei "ubase_10.maps" ersetzt werden. Also auf DOS-Ebene:

```
cd\mps\uf\maps
copy ubase_10.map ubase_07.map
```

Danach das Spiel wieder neu starten.

2. Fehlermeldung: "Out of environment space"

Dieser Fehler tritt auf, wenn in der autoexec.bat zu viele SET-Befehle gesetzt werden. (z.B. SET TEMP=C:\DOS). Es sollten nicht mehr als 4-SET-Befehle vorhanden sein.



UFO - Enemy Unknown

Arne Reuter aus Munster hat ein Herz für Aliens und für alle verzweifelten Ufo-Spieler.

Die taktische Herausforderung in Verbindung mit der optimalen Koordination von Forschung, Produktion und Finanzmanagement macht den Reiz von UFO aus. Diese Lösung versucht einen Mittelweg zu gehen zwischen notwendigen Tips und dem Erhalt der Spannung, die aus der Ungewissenheit über den Gegner resultiert. Im Spiel selbst sind drei Bugs, die den Spielablauf jedoch nicht zwingend stören. In den außerirdischen Basen sind einige Graphikkacheln nicht in Ordnung. Beim Laden dieser Graphik scheint der Computer sich aufzuhängen, durch Drücken der Escape-Taste übergeht das Programm diesen Fehler aber. In diesen Bereichen spielt die Graphik verrückt, es handelt sich jedoch um leere Räume, in denen sich keine Außerirdischen befinden.

Der zweite Bug betrifft die eigenen Basen. Es kann passieren, daß ein Modul am Rand keine Eingänge hat (bzw. einen hätte, aber man dort kein weiteres Modul gebaut hat). Dadurch können bei einem feindlichen Angriff wichtige Soldaten in einem unzugänglichen Modul "gefangen" sein. Hier muß man beim Design aufpassen, daß man keine Wohnmodule oder Lager in die Ecken des Bildschirms setzt, da in diesen Modulen die meisten Soldaten platziert werden, bzw. die Ecken überhaupt nur bei gravierendem Platzmangel ausnutzt. Der dritte Bug betrifft die

Werte der Soldaten. Wenn die Werte Zeiteinheiten, Energie oder Stärke Werte von über 256 erreichen, "kippt der Wert um". D.h. statt 280 Zeiteinheiten, stehen plötzlich nur noch 24 zur Verfügung. Notfalls muß man gegen Ende den besten Soldaten eine Zwangspause verordnen, um sie für die abschließende Mission zu schonen. Im Laufe des Spiels findet man das Element Elerium-115. Dieses Element läßt sich nicht produzieren, sondern nur von den Aliens erbeuten. Da man es für die Produktion von verschiedenen außerirdischen Artefakten, für Plasmamunition und als Treibstoff für die fortschrittenen Raumschiffen braucht, ist es sehr knapp! Man sollte sich stets vergewissern, daß man davon genügend übrig hat, um den Flugbetrieb aufrechtzuerhalten. Aus diesem Grund sollte man sich genau überlegen, ob man sich den Einsatz von auf Plasmatechnologie basierenden Waffen leisten kann.

Die ersten Minuten

Die erste Basis sollte man in einer entlegenen Region anlegen. Nord- und Südamerika bieten sich dafür an, Europa ist mit Sicherheit die falsche Wahl. Weitere Basen kann man nach der Häufigkeit beobachteter UFOs platzieren.

Die eigene Basis sollte man gleich ein wenig umbauen. Neben den oberen Hangar baut man zwei neue, sobald diese fertiggestellt sind, reißt man die unteren einfach ab. Das Wohnmodul neben dem Fahrstuhlschacht kann man auf die gleiche Weise umsetzen. Die Aktion kostet nur 800.000 \$, dafür verfügt man über eine leicht zu verteidigende Basis. Als weitere Module baut man sofort eine Langstreckenradarstation, ein Lagermodul und ein weiteres Wohnmodul, jedoch nicht auf der Zeile mit dem Zugangsliift. Wenn das Geld reicht, sollte man noch ein Gefängnis für Außerirdische bauen.

Nun kann man zwanzig Wissenschaftler und zusätzliche Ausrüstung (Granaten, Munition für die schweren Waffen und evtl. einen Panzer) bestellen. Die vorhandenen Pistolen und die panzerbrechende Munition für die schweren Waffen kann man gleich wieder verkaufen, Gewehre und Explosivmunition sind einfach besser.

Nun setzt man die vorhandenen Wissenschaftler an die Arbeit und wartet darauf, daß das erste UFO auftaucht.

Gestaltung der Basen

Da man den Lageplan der eigenen Basen selbst gestalten kann, bietet es sich an, die Module so anzuordnen, daß die Basis im Fall eines Angriffs der Außerirdischen leicht zu verteidigen ist. Die Außerirdischen können lediglich durch den Fahrstuhlschacht und die Hangare in die Basis eindringen. Ordnet man die Hangars am Rand nebeneinander an und verbindet sie mit dem Rest der Basis einzig durch den Fahrstuhlschacht, so hat man dort ein sehr leicht zu verteidigendes Nadelöhr geschaffen. Dies hat den zusätzlichen Vorteil, daß man sich die anfänglich sehr teuren Module zur Basisverteidigung sparen kann. Nimmt man die notwendigen Modifikationen auch an der ersten Basis vor, so kann diese beispielsweise so aussehen:

Forschung und Entwicklung

Grundsätzlich ist es ausreichend, die Forschungskapazitäten auf zwei Labore mit insgesamt 100 Wissenschaftlern zu begrenzen. Einige Projekte sind für das Überleben der eigenen Leute und das Erfüllen der Missionen wichtiger als andere. Die ersten Forschungsziele sollten also sein:

- Laserwaffen (bis zum Lasergewehr)
- Verbandskasten
- Außerirdische Legierungen und Elerium-115
- Rüstungen
- Betäubungsbombenwerfer
- UFO Navigation und Triebwerk (danach UFO Konstruktion)

Außerdem sollten Gefangene sofort untersucht werden, sonst kann es passieren, daß sie plötzlich nicht mehr zur Verfügung stehen. Hier sind besonders Ingenieure, Anführer und Kommandeure (nur in Schlachtschiffen und Basen zu finden) interessant.

Hat man diese Bereiche erforscht, kann man sich relativ gelassen den anderen Bereichen zuwenden. Sehr nützliche Einrichtungen sind der Hyperwellenentschlüssler und das Psi-Labor, sobald die Möglichkeit auftaucht, diese zu erschaffen, sollte man ihnen unbedingt Vorrang geben.

Produktion

Für jede Werkstatt sollte man etwa 20-25 Ingenieure einstellen. Mit zwei Modulen hat man schon eine volle Schiffswerft, mehr als zwei davon braucht man aber nicht. Hier eine Liste

Projekt	Typ	benöt. Platz	Arbeitsstunden	Kosten (in 1000)	andere Bedingungen
Blaster Bomb	ammo	3	220	8	3E
Heavy Plasma clip	ammo	4	80	6	3E
Plasma Pistol clip	ammo	4	60	2	1E
Plasma Rifle clip	ammo	4	80	3	2E
Stun Bomb	ammo	2	200	7	1E
Flying Suit	armour	16	1400	58	5A, 16E
Personal Armour	armour	12	800	22	4A
Power Suit	armour	16	1000	42	5A, 5E
AVENGER	craft	36	34000	900	120A, 2 Power, 1 Navig
FIRESTORM	craft	30	14000	400	65A, 1 Power, 1 Navig
LIGHTNING	craft	34	18000	600	85A, 1 Power, 1 Navig
Fusion Ball	craft ammo	6	600	28	4E
Fusion Ball Launcher	craft weapon	6	400	242	
Laser cannon	craft weapon	6	300	18h	
Plasma Beam	craft weapon	8	500	226	15E
Med Kit	equipment	4	420	28	
Mind Probe	equipment	4	1200	262	1E
Motion Scanner	equipment	4	200	34	
Psi Amp	equipment	4	500	60	1E
Hovertank/Plasma Cannon	HWC	30	1200	850	5A, 30E
Hovertank/Fusion Launcher	HWC	30	1400	900	8A, 25E
Tank/Laser cannon	HWC	25	1200	500	
HWP Fusion Bombs	HWC ammo	25	400	15	8A, 5E
Alien Alloys	parts	10	100	3	
UFO Navigation	parts	18	1600	150	3A
UFO Power	parts	22	1400	130	5A, 16E
Alien Grenade	weapon	2	200	6,7	2E

Blaster Launcher	weapon	5	1200	90	1A
Heavy Laser	weapon	4	700	32	
Heavy Plasma	weapon	4	1000	122	1A
Laser Pistol	weapon	2	300	8	
Laser Rifle	weapon	3	400	20	
Plasma Pistol	weapon	3	600	56	1A
Plasma Rifle	weapon	4	820	88	1A
Small Launcher	weapon	3	900	78	1A

sämtlicher zu produzierender Gegenstände (E steht für eine Einheit Elerium-115, A für eine Einheit Außerirdischer Legierungen.):

Finanzen

Im Laufe des Spiels sollte man dafür sorgen, daß die Einnahmen durch den Staatenbund die laufenden Ausgaben zumindest annähernd decken. Verabschiedet sich ein Land aus der Finanzierung, so ist dies ein sicheres Indiz dafür, daß die Aliens dort eine Basis gebaut haben. Also entweder Flugzeuge patrouillieren lassen oder selbst eine Basis bauen.

Die im Vergleich höchsten Kosten entstehen durch das wissenschaftliche und technische Personal und die Miete für die Flugzeuge. Das Personal kostet jeden Monat die Hälfte der Anschaffungskosten, die Abfangjäger und Skyranger sogar den vollen Anschaffungspreis. Wenn die ersten neuen Flugzeugtypen gebaut sind und man genügend Elerium-115 hat, kann eine Menge Geld durch den Verkauf der alten Flugzeuge eingespart werden.

Die Neuanschaffungen kann man danach immer noch relativ einfach aus dem Verkauf der erbeuteten Waffen und Gegenstände finanzieren. Um einen noch unbekannten Gegenstand zu erforschen, muß man aber noch mindestens einen in der Basis haben! Also nicht ein Artefakt verkaufen, das gerade noch im Labor bearbeitet wird!

Da dies die lukrativste Einnahmequelle ist, sollte man in den Schiffen ein wenig behutsam mit Explosivmunition umgehen. Man kann sich mit ein paar unachtsamen Schüssen durchaus um ein paar Millionen bringen.

Personal

Die frühe Auswahl der richtigen Leute ist sehr wichtig, um sich im späteren Verlauf des Spiels einigen Frust zu ersparen. Sobald man die Soldaten eingestellt hat, sollte man sich ihre Werte ansehen. Besonders wichtig sind die Werte Mut und Reaktion, da diese im Verlauf des Spiels kaum gesteigert werden können. Mut gibt die Neigung eines Soldaten an, in Panik zu verfallen, wenn seine Moral unter 50 fällt; Reaktion die Geschwindigkeit, mit der auf plötzlich auftauchende Außerirdische in deren Bewegungsmodus geschossen werden kann. Sobald man ein Psi-Labor gebaut hat, sollte man seine besten Leute hinein-

schicken und darauf testen, ob sie eine psionische Stärke von 50 oder mehr haben. Verfügen sie nicht mindestens über diese psionische Defensivkraft, kann man sie gleich in die entlegenste Basis zum Kartoffelschalen beordern, gegen die Endgegner sind sie nämlich keinen Pfifferling wert. Der Ausbau der offensiven psionischen Stärke ist im Vergleich dazu nicht so wichtig. Den psionischen Verstärker kann man etwa ab einer psionischen Fähigkeit von 50 sinnvoll einsetzen. Leider gelten auch Außerirdische unter psionischer Kontrolle nicht als gefangen genommen, man muß sie also trotzdem betäuben. Leider verschwinden auch die Aliens auf Nimmerwiedersehn, die sowohl betäubt als auch kontrolliert sind!

Als letztes Kriterium ist die Fähigkeit, akkurat mit Schußwaffen umzugehen interessant. Diese Fähigkeit kann zwar auch im Laufe des Spiels gesteigert werden, aber bei weitem nicht so schnell wie Zeiteinheiten, Energie und Stärke. Der Wurfwert ist relativ uninteressant, da der Einsatz von Granaten nicht so häufig

vorkommt (es dauert zu lange, sie zu zünden). Die Möglichkeit, die Namen zu ändern, kann man sich zunutze machen, indem man eigene Kürzel hinzufügt, um die Fähigkeiten eines Soldaten zu kennzeichnen. Interessant sind hier der Schußwaffenwert (z.B. "S" für Scharfschützen ab einem Wert von 70) und die Stärke (erst ab einem Wert von ca. 40 können schwere Waffen ohne Zeitverlust getragen werden) sowie der Dienstgrad (höhere Dienstgrade sind meist in allen Belangen besser, auf dem Ausrüstungsbildschirm kann man sie aber nicht identifizieren). Eine Zeile kann dann z.B. so aussehen: Igor Chukarin S43 Fw.

Ausrüstung

Wie sieht die optimale Ausrüstung eines Soldaten aus? Üblicherweise trägt der durchschnittliche X-Com Soldat eine Fernwaffe und mehrere Granaten (z.B. zwei normale und eine Rauchgranate). Als Standardwaffe hat sich das Lasergewehr bewährt. Es gibt zwar durchschlagskräftigere Waffen, doch zeichnet es sich dadurch aus, daß die Bedienung nur

einen geringen Zeitaufwand und vor allem keine zusätzliche Munition erfordert. Plasmawaffen können zusätzlich benutzt werden, doch verbraucht die Munition immer das knappe Elerium 115. Zusätzlich sollten einige erfahrene (bzw. starke) Soldaten schwere Waffen mit sich führen. Raketenwerfer überzeugen zwar durch hohe Durchschlagskraft, sie müssen aber nach jedem Schuß nachgeladen werden, so daß die Anzahl der Schüsse auf vier pro Mission begrenzt ist (eine in der Waffe, drei im Rucksack), es sei denn, der Schütze begibt sich zurück zum Einsatzfahrzeug, um zusätzliche Munition zu holen. Im Einsatz gegen große UFOs oder Basen sollten unbedingt die kleinen Betäubungsraketenwerfer mitgenommen werden, um Anführer und Kommandeure gefangenzunehmen. Mindestens die Hälfte der Soldaten sollte mit einem Verbandskasten, die Dienstgrade können mit Bewegungsmeldern ausgerüstet werden. Je nach Produktionskapazität und Verfügbarkeit von Elerium 115 können die Rüstungen von der Qualität der Soldaten abhängig

hangar		hangar		hangar	
		access lift			
large radar	small radar	stores	lab	workshop	psi-lab
	alien containment	stores	living quarters	living quarters	

gemacht werden: Personal Armour für einfache Soldaten, Power Suits für Feldwebel und verdiente Gefreite und Flying Suits für die Dienstgrade darüber. Dies hat den zusätzlichen Vorteil, daß man auf dem Einsatzbildschirm auf den ersten Blick Qualitätsunterschiede der Soldaten erkennen kann. Bei Nachtaktionen darf natürlich die obligatorische Leuchtgranate nicht fehlen.

Luftkampf

Obwohl die meisten Schiffe der Außerirdischen schneller sind als der Abfangjäger und auch die später entwickelten Schiffe, fliegen sie oft ein Suchmuster ab und werden dadurch erreichbar. Der Vorteil des Abfangjägers ist seine extreme Reichweite, so daß es sich lohnen kann, ihn auf ein UFO anzusetzen, das anfangs schneller fliegt als er. Sollte es zum Luftkampf kommen, ist es wichtig, den aggressiven Angriff zu wählen, denn die UFOs fliegen einfach aus dem Wapfenbereich heraus, wenn sie zuviel Schaden nehmen.

Gegen Ende des Spiels kann es sich lohnen, immer einen Avenger mit Plasmaka-

none und Fusionskugelwerfer parat zu haben. In dieser Konfiguration kann er es mit jedem Schlachtschiff aufnehmen. Das Problem ist, daß der Avenger danach für einige Tage repariert werden muß. Deshalb sollte man in der Hauptbasis durchaus mehrere Avenger stationiert haben. Weiterhin zu beachten ist hier, daß die Fusionskugelwerfer extrem viel Elerium-115 verbrauchen. Man sollte sie daher nur gegen wirklich große Schiffe einsetzen. Gegen die kleineren UFOs sind auch die guten alten Stingray- und Avalanche-Raketen angemessen. Die auf Dauer nervigen Nachteinsätze kann man bei abgeschossenen UFOs vermeiden, indem man sein Schiff nahe der Absturzstelle kreisen (patrouillieren) läßt, bis der Tag anbricht. Sicherheitshalber sollte man vorher abspeichern.

Taktik für Bodeneinsätze

Grundsätzlich lassen sich die Missionen in zwei Arten unterteilen: Angriff und Verteidigung. Hat man die Basen nach dem angegebenen Muster gebaut, sollte die Verteidigung kein Problem sein. Hier bietet sich

außerdem der Einsatz von Annäherungsgranaten an, auf die man bei Offensivaktionen verzichten sollte. So lange man noch keine Rüstungen hat, sollte man bei Angriffen auf die Aliens sehr vorsichtig sein. Am Anfang ist der Einsatz eines Panzers sehr nützlich. Dieser zieht die ersten Schüsse der Außerirdischen auf sich, während man die Soldaten aus dem Schiff in Positionen rund um das Schiff bringt. Sind alle Soldaten draußen, muß die Gegend erkundet werden. Hierbei geht man lieber etwas zu langsam und vorsichtig vor, als daß man plötzlich vor einem Alien steht und keine Zeit mehr zum Schießen hat! Also unbedingt darauf achten, daß die Zeitreservierung eingeschaltet ist (sie schaltet sich mit jedem neuen Turn wieder ab). Außerdem sollten Deckungen so gut wie möglich ausgenutzt und am Ende der Bewegung abgehockt werden, auch wenn dies den Angriff verzögert.

Manchmal sind Aliens in ein Gebäude eingedrungen und schießen aus den Fenstern oder sogar vom Dach. Die Fenster lassen sich hervorragend mit schweren Waffen

(wenn die Wände aus Holz sind) "erweitern" und das Problem eines Aliens auf dem Dach wird durch eine Granate meist sehr befriedigend gelöst. Nach dem gleichen Prinzip kann man die schweren Waffen zur "Flurbereinigung" einsetzen. Nach dem Beschuß mit Explosivgranaten oder Raketen wird kaum ein Alien dazu in der Lage sein, sich noch in einem Holzhaus oder einer Obstplantage zu verstecken. In dicht bewachsenen Gegenden wie Dschungel oder Wäldern muß man aufpassen, daß das Geschoß nicht auf ein Hindernis in der unmittelbaren Umgebung trifft und sich vielleicht der Schütze oder ein anderer X-Com Soldat im Explosionsradius befindet.

Ist das Gelände um das Raumschiff herum gesichert (sollte man komplett absuchen, um sich hinterher den Rücken freizuhalten und unliebsame Überraschungen zu vermeiden), kann man in das Raumschiff eindringen. Hier ist der Einsatz eines Bewegungsmelders sinnvoll. Es kann vorkommen, daß die Außerirdischen nur auf Eindringlinge warten und fast sofort anfangen zu

Probleme bei Rollenspielen

Bei uns erhalten Sie Komplettlösungen (incl. Plänen und Erläuterungen) für (fast) alle neuen Adventure- und Rollenspiele. Zum Beispiel zu:

<ul style="list-style-type: none"> Abandoned Places 1 & 2 Alone in the Dark 1 & 2 Amberstar 1 & 2 (Amberm.) Beneath a steel Sky Companions of Xanth Darksun Day of the Tentacle DragonSphere Fuller Scrolls: Arena Eye of the Beholder 1, 2 & 3 Gabriel Knight Goblins 2 & 3 Inca 2 Indiana Jones 3 & 4 Innocent until caught Ishar 1 & 2 King's Quest 5 & 6 Land of Lore Leisure Suit Larry 6 Legacy 	<ul style="list-style-type: none"> Legend 1 & 2 Leg of Kyrandia 1 & 2 (H.O.F.) Loom Lost in Time 1 & 2 Might and Magic 3, 4 & 5 Monkey Island 1 & 2 Police Quest 4 & 5 Quest for Glory 3 & 4 Return to Zork Ravenloft Sam & Max Schatz im Silbersee Shenlock Holmes (Lost files) Simon the Sorcerer Space Quest 4 & 5 Star Trek 1 & 2 Ult. na 6, 7 & 2 Teil Ult. na 8 Ult. na Underworld 1 & 2 Wizard Wizardry 6 & 7 	<p><i>Bei uns wird nun auch erhalten:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> Editors für fast alle Spiele Ein Programm, mit dem ihr selbst die Werte eurer Party verändern könnt - kinderleicht zu bedienen Das PC Actionplay Zum selbstständigen Führen eurer Werte in jedem Spiel einsetzbar Verheißt euren Leuten zur Natürlichkeit zum Preis von nur 190 DM Fordert unsere Gesamtlösung an Wir haben 100 Lösungen, auch zu älteren Spielen. Sonderangebote, Infos Interesse an der Liste? Schickt 1 DM in Briefmarken und ab geht das Post!
---	---	--

Preis für eine Lösung: 20 DM plus Versand: 1 DM. Ausland: 25 DM bzw. 30 DM. Vorkasse. Ausland: 30 DM. Bestellungen ab 1 DM. In Fällen der Fortsetzung: Fortsetzung 1 DM. Fortsetzung 2 DM. Fortsetzung 3 DM. Fortsetzung 4 DM.

Magic Line c/o Markus Müller, Gerhardtstrasse 2, 10535 Berlin Tel/Fax: 030/391 84 95

Bestellungen Mo-Fr 13-19 Uhr, Sonst Anruf

Junge Fahrer sind für Sicherheit.

Stimmt das? Im Prinzip schon. In einer Umfrage bekannten sich viele tausend junge Autofahrer zu Rücksicht und Sicherheit am Steuer „Kein Henker am Lenker“ ist ihr Slogan. Trotzdem: Zu viele junge Leute sterben auf der Straße, meistens nachts, meistens nach der Disco.

Was tun?

Die Aktion Junge Fahrer der Deutschen Verkehrswacht befaßt sich mit der überdurchschnittlichen Unfallgefährdung junger Autofahrer und hält interessantes Informationsmaterial für Sie bereit.

Aktion Junge Fahrer, Am Pannacker 2, 5309 Meckenheim

☐ Bitte schicken Sie mir Informationsmaterial

Abosender:

Virtual Soft

Mega Drive

<ul style="list-style-type: none"> Aladdin 70,00 Asterix 70,00 Bart's Nightmare 70,00 Castlevania 4 70,00 Donald Duck 70,00 Mortal Combat 80,00 Sonic 3 90,00 Streitfighter 2 100,00 	<ul style="list-style-type: none"> Chuckrock 2 100,00 Cliffhanger 80,00 Cool Spot 100,00 Draculair 100,00 Flashback 100,00 Jungle Strike 100,00 Jurassic Park 90,00 Micro Machines 60,00 NBA Jam 110,00 	<ul style="list-style-type: none"> Ren & Stimpy 100,00 Robocop 3 90,00 T2 Judgment 90,00 TMHT-T Fight 90,00 Ultimate Soccer 100,00 Wimbledon 90,00 WWF Rumble 110,00 Zombie 80,00 Zool 90,00
--	--	---

Superpreise durch Großeinkauf. Nutzen Sie diesen Vorteil! - Bestellen ist einfach: Anzeige kopieren oder ausschneiden, gewünschte Spiele markieren (Kreuzchen, Textmarker etc.), Anschrift und Kundennummer eintragen, und ab zur Post. Wichtig: Bei Erstbestellern liefern wir nur gegen Vorkasse. Legen Sie den Betrag einfach bar bei. Lieferung kommt binnen einer Woche. Tun Sie's!

Okay: Bitte liefern Sie mir die markierten Spiele zum Gesamtpreis von DM inkl. Versandkosten.

Name: _____

Straße: _____

PLZ/Ort: _____

ggf. Kundennummer: _____

Virtual Soft

Norbert Katsch Schmitteborn 58 42389 Wuppertal

schießen. Eine Methode trotzdem ohne Verluste einen solchen Raum einzunehmen, ist diese: Vor der Tür bereiten ein oder zwei Soldaten eine Granate vor (auf 0 eingestellt), ein weiterer mit guter Reaktion sichert die Tür, für den Fall, daß die Aliens herauskommen. Im nächsten Turn öffnet ein Soldat die Tür, zieht sich aber sofort wieder zurück. Danach werfen die anderen die Granaten von außen durch die geöffnete Tür. Die Aliens sind nach dieser Aktion meistens Geschichte. Sobald die Zeiteinheiten angestiegen sind, kann man natürlich oft in einer Aktion eine Tür öffnen und die Aliens dahinter bekämpfen. Bei größeren Schiffen sollte man eine ausreichende Anzahl von Soldaten bereitstellen. Wenn mehrere Aufzüge zugänglich sind, sollten mehrere Soldaten gleichzeitig auf die nächste Ebene vordringen. Dort muß man erst die vorhandenen Aliens bekämpfen und danach noch genügend Zeiteinheiten übrig haben, um nach allen Seiten zu sichern.

Wichtig: Den Rücken freihalten! Wenn man sich nicht sicher ist, ob man wirklich alle Aliens erwisch hat, wenigstens einen Mann in eine andere Richtung blicken lassen, denn im Rücken sind die Rüstungen

am schlechtesten gepanzert. Mit diesen Tips sollte es möglich sein, UFO – Enemy Unknown auch auf dem schwierigsten Level relativ mühelos durchzuspielen. Wie immer gilt auch hier: Save early – save often! Viel Spaß beim Retten der Erde!

Ultima 8 – Pagan

Marco Feikert aus Kaiserslautern konnte uns mit seiner Komplettlösung restlos überzeugen.

Die Ankunft

Sanft auf Pagan gelandet, trifft man am Strand zuerst auf den Fischer Devon, der einen mit Informationen über die Welt versorgt und vorschlägt, nach Ost-Tenebrae zur Bibliothek zu gehen, wo sich Bentec aufhält. Im Westen auf dem Steg, findet gerade eine Exekution statt, bei welcher man als unbeteiligter Beobachter zugegen ist. Ist diese vollzogen, wendet man sich nach Norden und geht in die Stadt und sucht die Bibliothek.

Die Bibliothek ist gefüllt mit Büchern, die man sich alle mal

ansehen sollte. Bentec rät einem, das Plateau aufzusuchen, wo der Zauberer Mythram lebt. Er soll einem helfen können, Pagan wieder zu verlassen. Nun kann man sich in der Stadt etwas umsehen.

Allgemeines zu Tenebrae

– Einige Häuser sind verschlossen. Sie lassen sich unter Umständen betreten, falls man auf das Dach klettert und dort nach einer Treppe sucht. Ist eine Tür oder eine Kiste in einem Haus verschlossen, sollte man sich sehr genau umsehen. Schalter für die Türen sind sehr leicht zu übersehen. Schlüssel findet man an allen möglichen und unmöglichen Stellen in den Häusern,

– Rhian (siehe Karte) ist die Frau von Toran. Sie verkauft Kleider und kauft gefundene Edelsteine, womit man Geld verdienen kann,

– Salkind, der Diener von Mordea, lebt im Südosten des Ostteils der Stadt. Um an die Schatzkiste in dessen Haus zu gelangen, sollte man dieses genau nach Schaltern und Schlüsseln absuchen. Sie enthält 300(!) Geldstücke,

– In der Taverne trifft man

auf Jenna und Orlok,

– Darion ist der Waffentrainer. Für Geld kann man bei ihm seine Statwerte erhöhen. (Was aber nicht viel bringt, gegen Monster kämpfen ist besser und billiger),

– Aramina, Mordeas Kammerdienerin, hält sich zur Zeit der Blutwache (Bloodwatch) in ihrem Haus auf,

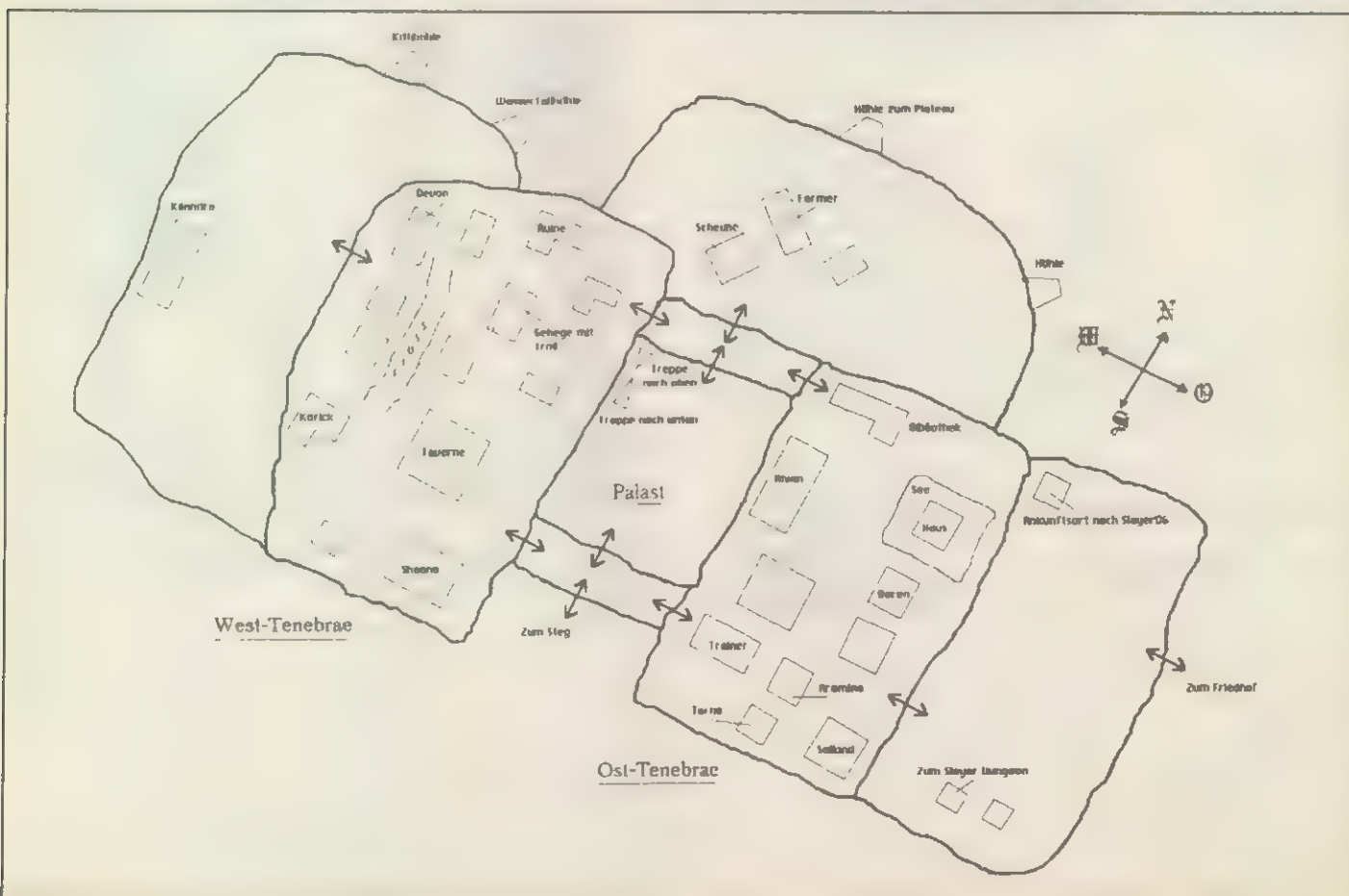
– Im Westteil gibt es eine Ruine. Räumt man ein paar Bretter weg, kann man sich in den Keller herunterfallen lassen, wo man etwas Geld findet,

– Korick verkauft Waffen und Rüstungen,

– Das Haus auf dem See läßt sich über das Dach betreten.

Mythram

Tenebrae wird in nördlicher Richtung verlassen. Dort trifft man auf die Farmer Gwillon und Conrinth, die einem erzählen, daß ihr Sohn Cyrrus zur Insel Silberfels (Argentrock Isle) gegangen ist, um Heiler zu werden. Im Osten der Farmer findet man eine Höhle, die durch eine größere Menge Holzstücke verschlossen ist. Im Norden befindet sich der Ein-



gang zur Höhle, welche zu Mythrums Plateau führt. In dieser findet man zuerst einen See mit ein paar Plattformen, welche durch ein paar Sprünge leicht zu überwinden sein sollten. Auch befindet sich am See eine Kiste mit Schriftrollen mit Zaubersprüchen. Um von der Kiste wieder auf die Plattform im See zu gelangen, nicht springen, sondern gehen. Der Avatar macht einen Schritt und landet auf der Plattform.

Hat man den See hinter sich gelassen, muß man etwas klettern. Danach trifft man auf ein paar Zombies (am besten vorbeilaufen) und einen Durchgang, der von einem Energiestrahle durchlaufen wird. Hier muß man im richtigen Moment hindurchrennen. Danach findet man einen Hebel und eine Hängebrücke.

Der Hebel bewirkt nichts, wenn man ihn betätigt, also überquert man die Hängebrücke und findet weitere sieben Hebel. Die hinteren sechs sollte man der Reihe nach betätigen. Bei jedem muß sich die Winde drehen, bevor man mit dem nächsten weitermacht (Der mittlere ist nur ein Rückstellhebel). War man erfolgreich, rumpelt die Erde und der Hebel, der vor der Hängebrücke ist, läßt sich betätigen und die Gitter im Westen sind verschwunden. Geht man nun in diese Richtung, hat man bald den Höhlenausgang erreicht und befindet sich auf dem Plateau von Mythram.

Im Norden befindet sich ein weiterer Höhleneingang. In dieser Höhle befindet sich eine große verschlossene Tür und in einer Kiste findet man eine magische Waffe. Hat man das Plateau in Augenschein genommen; Vorsicht vor den roten Pilzen, betritt man Mythrums Haus. Hier müssen wieder ein paar Durchgänge mit Energiefeldern überwunden werden. Im Haus erzählt Mythram ein paar wichtige Dinge und verkauft einen Zauberspruch und Zutaten dafür. Die Bücher auf der ersten Etage sollte man sich mal ansehen und im Erdgeschoß findet man eine weitere magische Waffe, einen Dolch. Weiterhin erhält man von Mythram einen Gegenstand, mit welchem man teleportieren kann. Hierzu sollte man die Teleporterplattform in Mythrums Haus und auch die in Tenebrae (Palast, 1. Etage) betreten haben. Hiermit werden die Teleporter aktiviert und benutzbar, und man kann sich direkt zurück nach Tenebrae transportieren lassen.

Der Friedhof

Bevor man den Friedhof aufsucht, zuerst ein paar Bemerkungen über die Gegend westlich von Tenebrae. Dort wohnt Kilandra, die allerdings etwas verrückt ist. Außerdem findet man dort zwei Höhlen. In der einen befindet sich, außer zwei Kith, nur Kleinkram. In der anderen, welche direkt neben einem Wasserfall liegt, findet man eine weitere magische Waffe und eine bessere Rüstung.

Östlich von Tenebrae, im Gebiet vor dem Friedhof, findet man im Südosten eine Hausruine (Nicht die, welche vom Stadtwächter bewacht wird). Betritt man diese, so bricht der Boden ein und man findet sich in einem Dungeon wieder. In einem Buch liest man, daß hier das magische Schwert 'Slayer' zu finden ist. Falls man dieses Schwert an sich bringen will, so muß man durch einen recht großen Dungeon laufen, der allerdings nicht sonderlich schwer ist. Den vielen dort befindlichen Monstern sollte man aus dem Weg gehen.

Im Gebäude auf dem Friedhof trifft man nun auf Lothian, die im Sterben liegt und Vividos. Leider hat Mordea den Zeremoniendolch gestohlen und dieser muß wiederbeschafft werden. Um an den Dolch zu gelangen, muß man Aramina in ihrem Haus aufsuchen und überzeugen, daß sie einem den Schlüssel zu Mordeas Schatzkammer gibt. Den Schlüssel, welche die Tür zu Mordeas Schlafzimmer aufschließt, findet man im Thronsaal unter dem Kissen mit dem Totenkopf darauf. Mordeas Schlafzimmer sollte natürlich nur betreten werden, wenn sie nicht gerade darin ist. Mit dem gefundenen Dolch kehrt man zurück auf den Friedhof und wird Zeuge einer netten Zeremonie.

Da Vividos nun der neue Nekromant ist, nimmt er einen als Lehrling an, und man muß ihm Henkersmaske (Pflanze) und Holz besorgen. Das Holz befindet sich in der Nähe der Ruine in West-Tenebrae (kleine längliche Stöcke) und die Henkersmaske befindet sich in der Landschaft zwischen dem Friedhof und Ost-Tenebrae. (Kleine Talsenke mit Erhebung darin. Schwarze Pflanze in Pfeilform). Nun wird man offiziell als Lehrling angenommen und erhält die ersten beiden Zaubersprüche (Zaubersprüche lassen sich erst benutzen, wenn man sie erhalten hat, auch wenn die anderen schon

Bestellannahme: 0241/533131 von 10 Uhr - 18.30 Uhr
: 0241/527010 von 19 Uhr - 21.30 Uhr
Faxbestellung : 0241/508973 oder 0241/563902

Ladengeschäft: GoerdelerStr.38, 52066 Aachen

CD ROM Games

Anatoss incl. World Cup * DV	84,90 DM	Might & Magic 3-5 DV	94,90 DM
Battle Isle 2 DV	84,90 DM	Outpost * DV	84,90 DM
Beneath a steel sky * DV	109,90 DM	Pinball Dreams Del. * DH	74,90 DM
Burning Steel + Miss. DV	94,90 DM	Rebel Assault EV / DV	79,90 DM
Comanche + Miss. DV	99,90 DM	Reunion DV	69,90 DM
Critical Path EV	99,90 DM	Sam & Max EV	84,90 DM
Day of the Tentacle DV	89,90 DM	Sherlock Holmes DV	89,90 DM
Der Planer + Extra DV	84,90 DM	Space Quest 1 - 5 DV	84,90 DM
Guardian of the fleet * DH	84,90 DM	Strike Commander DH	84,90 DM
Hand of Fate DV	109,90 DM	Syndicate Plus * DV	89,90 DM
Lands of Lore * DV	89,90 DM	U F O DV	89,90 DM
Larry 1-3 & 5 DV	84,90 DM	Under a killing M. * DV	109,90 DM
Lucas Arts Simulations DH	79,90 DM	Ultima 8 DV	114,90 DM
Lemmings Collection DH	56,90 DM	Wrath of the gods EV	114,90 DM

IBM 386DX SVGA HD 4MB

Anatoss DV	64,90 DM
Award Winners II DH	64,90 DM
B-Wing DV	39,90 DM
Battle Isle 2 DV	79,90 DM
Beneath a steel sky DV	79,90 DM
Burning Steel 2 EV	74,90 DM
Cannon Fodder DH	56,90 DM
Christoph Kolumbus DV	79,90 DM
Das schwarze Auge 2 DV	Vb.mögl.
Der Planer DV	79,90 DM
Die Siedler * DV	79,90 DM
Flugsimulator 5.0 DV	129,90 DM
Hand of Fate DV	69,90 DM
Hanac - Die Expedition * DV	44,90 DM
Hattrick 1 * DV	79,90 DM
Indy Car Racing DV	79,90 DM
Links 386 Course Diaks je	44,90 DM
Links Pro 386 DH	89,90 DM
Mad News * DV	79,90 DM
Magic of Endoria DV	79,90 DM
Master of Orion DH	89,90 DM
Mortal Kombat DH	49,90 DM
Outpost * DV	79,90 DM
Pacific Strike DH	84,90 DM
Pacific Strike SAP * DH	39,90 DM
Pinball Dreams 2 * DH	34,90 DM
Pizza Connection * DV	84,90 DM
Privateer Righteous Fire DH	39,90 DM
Reunion DV	69,90 DM
Rüsselheim DV	64,90 DM
Sam & Max DV	84,90 DM
Sim City 2000 DV	84,90 DM
Software Manager DV	79,90 DM
SSN - 21 Seewolf EV	79,90 DM
Subwar 2050 DV	89,90 DM
Syndicate Data Disk DV	39,90 DM
System Shock * DV	84,90 DM
Theme Park * DV	84,90 DM
Tie Fighter * EV	84,90 DM
Ultima 8 DV	84,90 DM
Ultima 8 SAP DV	39,90 DM
Wings of Glory * DV	89,90 DM
X-Wing DH	84,90 DM
X-Wing Upgrade Kit DV	44,90 DM
1942 - Pacific Air War DH	89,90 DM

Amiga 1MB

AmbermoonDV	79,90 DM
Anatoss DV	64,90 DM
Beneath a steel sky DV	64,90 DM
Cannon Fodder DH	56,90 DM
Christoph Kolumbus DV	69,90 DM
Civilization DV	84,90 DM
Cool Spot DH	49,90 DM
Der Clou * DV	64,90 DM
Der Schatz im Silber. * DV	79,90 DM
Die Siedler DV	79,90 DM
Elfmansia * DH	49,90 DM
Elite 2 DV	49,90 DM
Formula One GP DH	84,90 DM
Goblins 3 DV	64,90 DM
Indiana Jones 4 DV	79,90 DM
Kick Off 3 * DV	Vb.mögl.
Kings Quest 6 * DV	56,90 DM
Lollypop * DH	59,90 DM
Lords of Power DH	69,90 DM
Lost Vikings DV	64,90 DM
Mad News * DV	64,90 DM
Micro Machines DH	49,90 DM
Mortal Kombat DH	49,90 DM
Mr.Nutz * DH	49,90 DM
Pizza Connection * DV	79,90 DM
Quarter Pole DV	56,90 DM
Rings of Medusa Gold * DV	64,90 DM
Rüsselheim DV	56,90 DM
Sierra Soccer * DV	44,90 DM
Sim City Deluxe DH	64,90 DM
Simon the sorcerer DV	64,90 DM
Skidmarks DH	44,90 DM
Software Manager DV	64,90 DM
Syndicate DV	56,90 DM
Tornado DV	64,90 DM
UFO * DV	64,90 DM
X-mas Lemmings DH	34,90 DM
Zeppelin * DV	64,90 DM

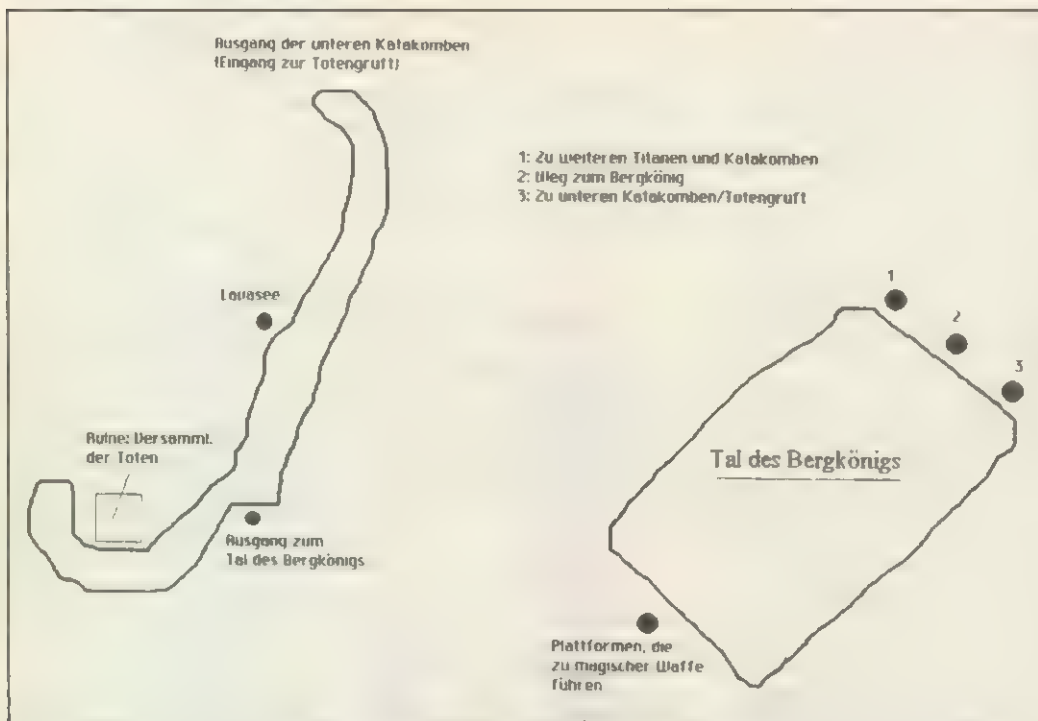
High End Joysticks

Gravis Analog Pro	79,90 DM
Gravis Gamepad	39,90 DM
CH Flightstick	89,90 DM
Thrustm.FCS Mark I B	179,00 DM
Thrustm.WCS MK IIB	279,00 DM

Hardware & Multimedia / Soundkarten

Panasonic CD562B	449,00 DM	SB16 Basic DH	229,00 DM
SBS 300 Yamaha Lautsp.	239,00 DM	Soundblaster AWE 32	649,00 DM
SB Multimedia Kit ab	879,00 DM	Gravis Ultrasound	349,00 DM

Es gelten unsere ABG Versand erfolgt per Post. Bei Vorkasse zzgl. DM 8,- (Eurocheck oder Überweisung auf das Konto bei der Sparkasse Aachen 40008260, BLZ 39050000). Bei Nachnahme zzgl. DM 3,- + Zustellgebühr Porto & Verpackung DM 9,-, ab DM 180,- Lieferwert Porto & Versp. frei. Bei Annahmeverzug (Verweigerung oder Nichtabholung) werden pauschal DM 30,- fällig. Viele weitere Titel ab Lager lieferbar. Ladenpreise weichen ab. Bei Lieferung ins Ausland erfragen Sie bitte telefonisch die Gebühren. Angebot freibleibend solange Vorrat reicht. Druckfehler, Irrtümer, Preis- und Produktänderungen vorbehalten.



in der Anleitung aufgeführt sind) und den Auftrag, in den Katakomben die früheren Nekromanten aufzusuchen.

In Tenebrae haben sich die Dinge inzwischen nicht so gut entwickelt. Bentic wurde umgebracht und Devon gefangen genommen. Er befindet sich im Gefängnis unterhalb des Palastes. Um ihn zu befreien, muß man die Unterlagen finden, an welchen Bentic zuletzt gearbeitet hat. Diese befinden sich ebenso unterhalb des Palastes in einem Raum ohne Zugang. Ein Durchgang läßt sich nur mittels des Secret Door-Zauberspruchs öffnen, den man von Mythran kaufen kann. So erhält man Bentic's Buch. Leider wird man direkt danach verhaftet und zur Exekution von Devon geführt. Macht man nun ein paar (nicht zu verletzende) Bemerkungen, so wenden sich die Anwesenden gegen Mordea, und Devon wird der neue Herrscher von Tenebrae.

Die Katakomben

Östlich vom Haus des Nekromanten befindet sich ein weiteres Gebäude innerhalb einer Umzäunung. In diesem muß man den 'Offene Erde' (Open Earth) Zauberspruch benutzen (Man nehme einen Beutel, lege die richtigen Zutaten für den Spruch hinein und wende den von Vividos erhaltenen Zauberstab auf den Beutel an. Schon hat man den Zauberspruch fertig). Danach bildet sich eine Öffnung in der Wand, der Eingang zu den Katakomben ist frei.

Hier sollte man sich zuerst etwas umsehen und durch die Gegend laufen (Man findet zwar nicht sonderlich viel, aber ein paar Dinge sind doch recht brauchbar). Vor Wasserpfützen auf dem Boden sollte man sich in acht nehmen, da dort der Boden einbricht. Etwa im Nordosten befindet sich eine kleine separate Kammer (Man wende sich nach Norden und laufe dann Richtung Osten an der nördlichen Wand entlang). Betritt man diese, so stürzt der Boden ein und man befindet sich in einem Höhlengebiet, in welchen man auf die Nekromanten treffen wird.

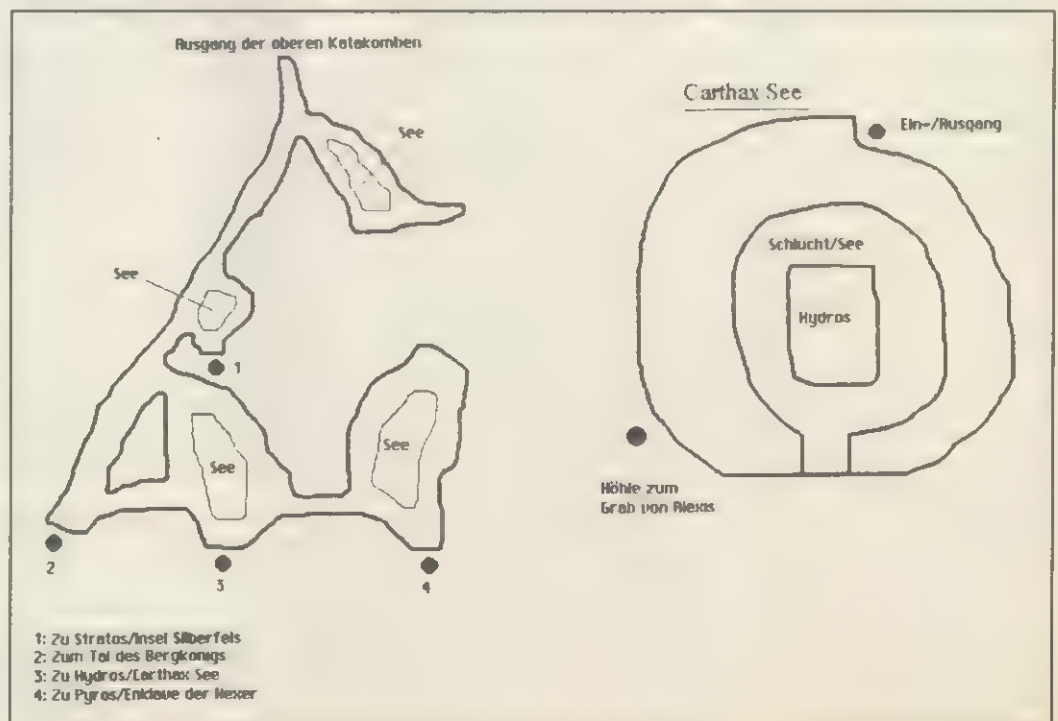
Diese findet man jeweils auf einem Altar und auf jeden muß der 'Seance' (Death Speak) Zauberspruch angewendet werden. Von jedem erhält man einen neuen weiteren Zauberspruch. Die Gegend ist linear aufgebaut und stellenweise muß man die gerade erhaltenen Zaubersprüche verwenden. Zutaten für die Zaubersprüche sollte man sammeln, man kann nicht davon ausgehen, daß man immer die benötigten zur rechten Zeit findet. Der Teleportgegenstand, den man von Mythram erhalten hat, funktioniert hier nicht(!). An einer Stelle muß der 'Felsen-

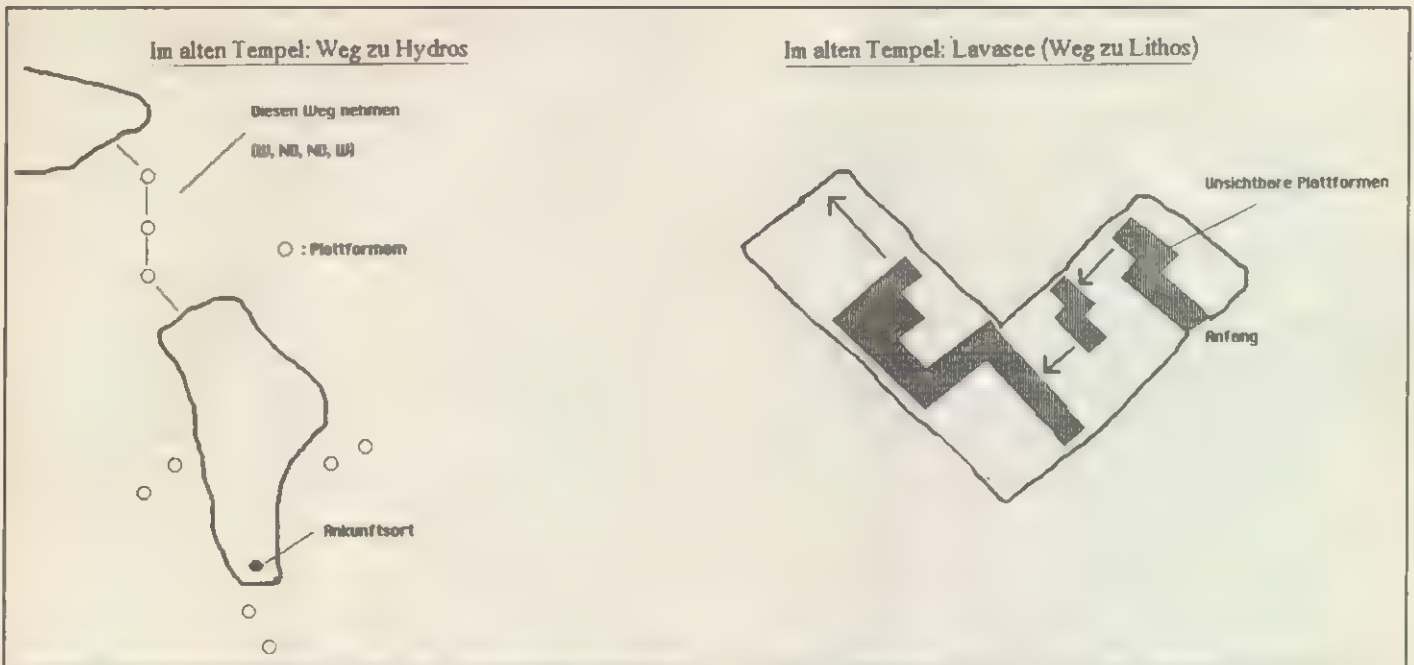
haut'-Spruch verwendet werden, da man sonst von einem Blitz getroffen wird und das Zeitliche segnet. An einer anderen Stelle gegen Ende des Gebietes wird ein Durchgang durch einen Flammenpfeilschuß versperrt. An diesem muß man vorbei (Nach Norden und dann nach Nordosten laufen). Hier hilft wieder der 'Felsenhaut'- oder 'Wiedergeburt' (Revive) Zauberspruch. Hat man alle Nekromanten besucht, erreicht man wieder die Katakomben. Nun schickt einen Vividos auf die Suche nach dem Bergkönig Lithos.

Der Bergkönig

Im Südosten der Katakomben befindet sich eine Tür (nicht die, welche in die unteren Katakomben führt. Diese ist noch verschlossen), welche in ein Höhlensystem führt. Läuft man nun an der westlichen Wand nach Süden, so erreicht man eine Tür, die zu einem Tal führt, das von drei Seiten von Bergen umschlossen ist. Im Süden dieses Tales befindet sich das Meer. An einer Stelle befinden sich ein paar Plattformen im Wasser, die den Weg zu einer guten magischen Waffe ebnet.

Direkt unterhalb des obigen Ausganges befindet sich eine große doppelte Flügeltür. Hinter dieser liegt der Weg zum Bergkönig (Noch eine weitere Tür befindet sich in der Nähe. Diese ist zur Zeit noch ohne Belang). Falls man den Schlüssel zur obigen Tür nicht hat, muß sie mit Hilfe eines Golems geöffnet werden. Der Golem





Zauberspruch muß auf ein Stück braune Erde angewandt werden. Auf Steinboden funktioniert er nicht. Dem Golem kann man nun befehlen, die Tür zu öffnen.

Ein paar Tips für den Weg zum Bergkönig:

– Im Norden des Einganges befindet sich ein Raum mit zwei Drachenstatuen und zwei Hebeln. Beide Hebel müssen betätigt werden. Danach befindet sich westlich des Einganges eine Brücke.

– Im weiteren Verlauf erreicht man eine größere Fläche, auf der sich viele Feuerpilze befinden. Südlich dieser Fläche findet man einen See mit einer kleinen Insel. In einem der Skelette auf der Insel findet man einen Schlüssel. Nördlich der Feuerpilze gibt es einen weiteren See. Hat man diesen überquert, sollte man sich an der nördlichen Wand halten. Ein sehr enger(!) Durchgang bringt einen näher zum Bergkönig. Ganz im Norden befindet sich eine kleine Insel mit ein paar interessanten Gegenständen. Das Symbol auf der Insel teleportiert einen zum Anfang des Höhlensystems zurück. Die Insel kann allerdings auch über die Schwebep Plattformen wieder verlassen werden.

Nun sollte man schon fast vor dem Bergkönig stehen. In der Nähe von seinem Aufenthaltsort findet man einen weiteren Teleporter, der an den Anfang des Höhlensystems führt und einen weiteren der mit Mythrams Teleportergegenstand kompatibel ist.

Danach geht es wieder zurück zu Vividos.

Die Pilgertour

Nun soll man auf eine Pilgertour gehen, um Moriens zu finden (Das Ganze soll hauptsächlich nur dazu dienen, daß man sich überall umsieht). Von Vividos erhält man den Schlüssel des Scion (Key of Scion), wobei man zuerst noch Lothian beerdigen muß, die sich an der Nordostecke des Gebäudes befindet. Mit obigem Schlüssel lassen sich nun ein paar weitere Türen öffnen.

Eine dieser Türen befindet sich in den Katakomben und trägt die Aufschrift 'Towards fate do you travel' (Zu deinem Schicksal reist du). Ist diese mittels des Scionschlüssels geöffnet worden, erreicht man einen weiteren Abschnitt der Katakomben und kurz darauf ein weiteres Höhlensystem. Dieses muß nun gründlichst

erforscht werden. Hierzu wieder ein paar Hinweise:

– Viele der Türen, die man findet, lassen sich mittels eines Golems öffnen,

– An einer Stelle befindet man sich unter einem Grab, welches mittels des 'Offene Erde'-Zauberspruches geöffnet werden kann,

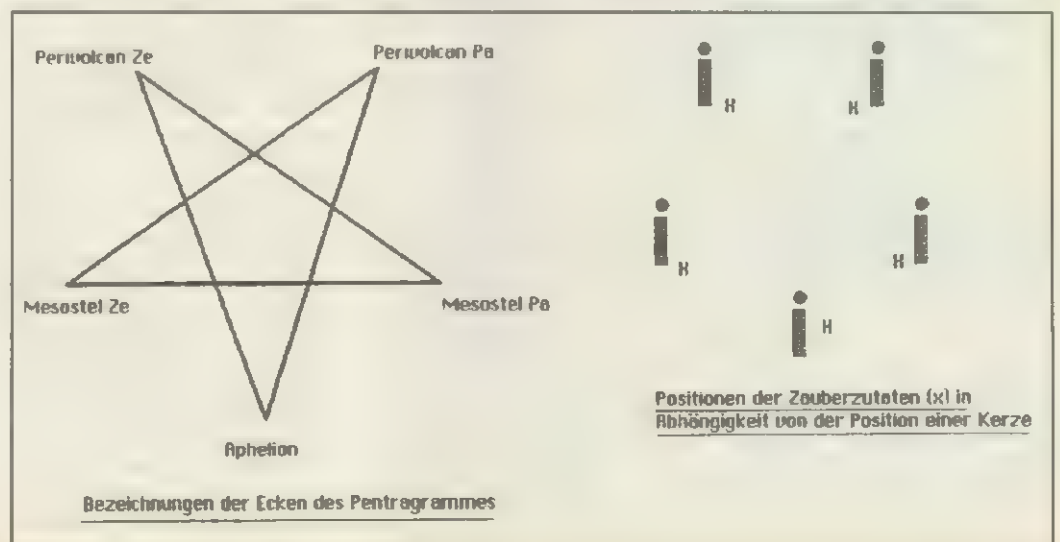
– An einer weiteren Stelle hatten die Programmierer mal wieder die tolle Idee, einen 'Türme von Hanoi' spielen zu lassen (Ist aber nicht unbedingt nötig). Die Treppe muß in der Mitte wieder aufgebaut werden. Um durch das Energiefeld am Ende der Treppe zu gelangen, hilft wieder der Felsenhaut-Zauberspruch.

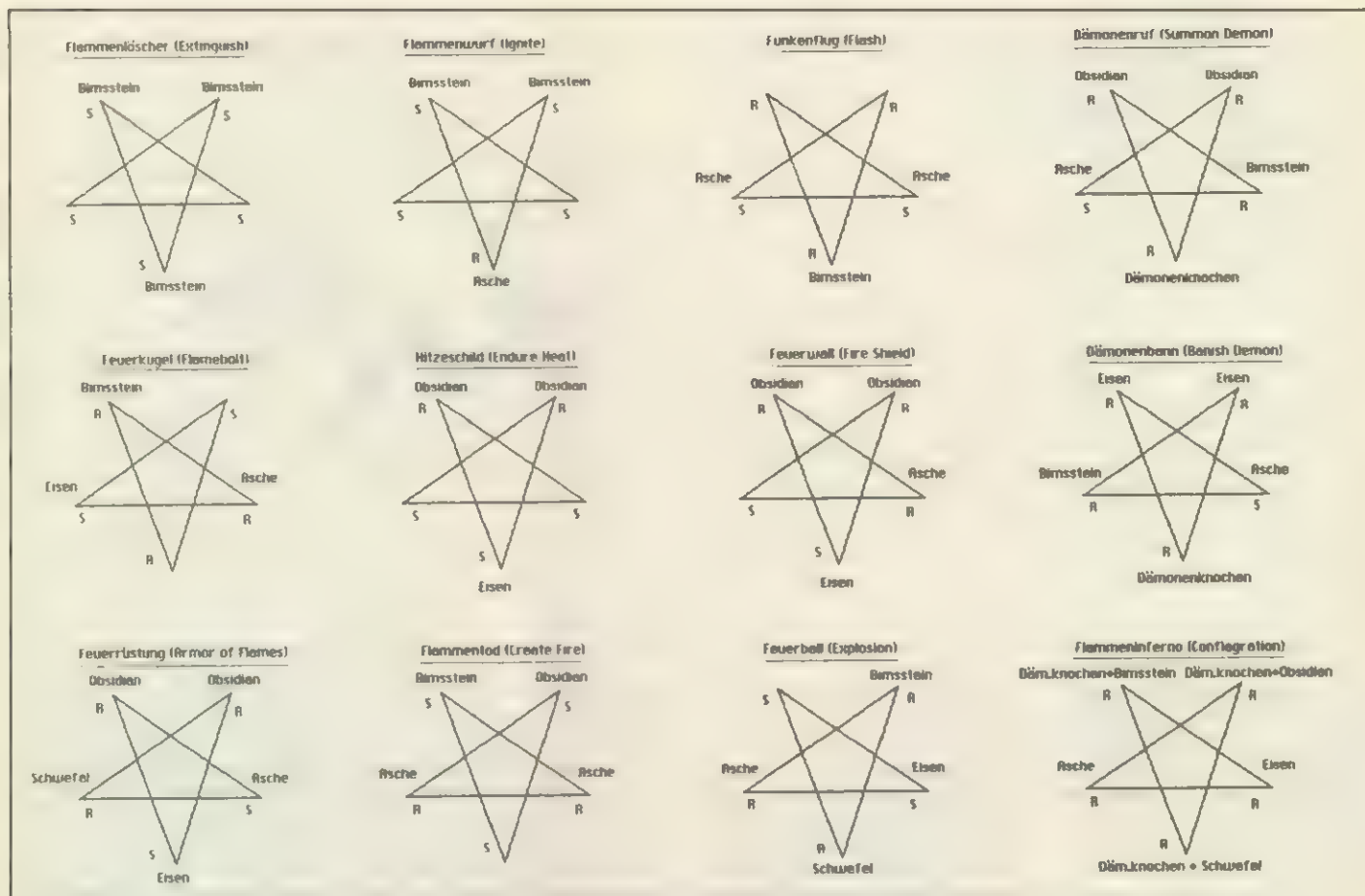
Nun sollte man einen Raum erreicht haben, in welchem sich drei Statuen und ein Altar befinden. Um hier etwas zu er-

reichen, muß ein Zeremonienschild der Zealanen (in diesem Höhlensystem bzw. bei Mythram zu finden) auf den Altar gelegt werden (Dies ist in einem Buch nachzulesen). Nun sprechen die drei alten Götter zu einem und die Tür am Ende des Raumes wird geöffnet. Dort trifft man auf den Geist von Khumash-Gor. Mit diesem sollte man mittels des 'Ewiger Frieden'-Zauberspruches kurzen Prozeß machen. Man findet ein magisches Schwert und ein Stück Blackrock (Obeliskenspitze). Beim Verlassen des Raumes erhält man noch einige Informationen von den drei Göttern.

Das Herz der Erde

In den oberen Katakomben (Östliche Gegend) existiert eine weitere Tür, welche zu den unteren Katakomben führt. In diesen findet man wenig Interessantes, außer einem Ausgang





(Totengruft – Pit of Death) zu einem weiteren Höhlensystem. Verfolgt man dieses eine Zeit lang nach Süden, erreicht man eine Tür, welche in das Tal führt, in welchem auch die Tür zum Bergkönig zu finden war. Durchtritt man nicht die Tür, sondern läuft weiter nach Süden, erreicht man ein zerfallenes Gebäude (Versammlung der Toten – Conventicle of the Dead). Den Schlüssel zu der Tür muß man erst noch besorgen. Auf dem Weg nach Süden von den unteren Katakomben aus, ist man an einem Lavasee vorbeigekommen (sich westlich halten, am besten von Süden aus kommen). Überquert man diesen, kommt man zu einem Grab (Mariota Conventigler). Dort ist der Schlüssel für obiges Gebäude zu finden. Im Gebäude findet man das Grab von Moriens. Wendet man hier wieder den 'Offene Erde'-Zauberspruch an, öffnet sich dieses, und man erhält das Herz der Erde (Heart of Earth), ein weiteres Stück Blackrock.

Insel Silberfels & Stratos

Nun macht man sich auf den Weg zum zweiten Titanen (siehe Karte). Bemerkung: Alle drei Türen, die zu den Titanen führen, lassen sich mittels des Schlüssels von Scion öffnen.

Meistens befindet sich vor den Türen noch irgendeine kleine Sperre. Hier sollte man sehr genau(!) nach kleinen Schaltern suchen, um die Sperre abzuschalten.

Zur Insel führt ein Holzbrücke. Auf dieser befindet sich eine kleine Siedlung, in welcher die Theurgisten leben, mit welchen man sich zuerst einmal unterhalten sollte. Auch findet man außerhalb der Dorfmauer eine weitere Teleporterplattform.

Da man Theurgist werden möchte, muß man einige Tests bestehen. Der erste (Test der Weisheit) besteht darin, fünf Fragen, die Xavier stellt, im Sinne eines Theurgisten korrekt zu beantworten (Die angesprochene Bibliothek im Kloster hilft nicht sonderlich viel). Bei den Antworten sollte man darauf achten, daß man immer die Wahrheit sagt und Mitleid mit anderen Personen zeigt. Danach muß man auf das Symbol des Windes klettern, welches sich im Westen des Dorfes befindet. Winde versuchen einem vom Symbol herunterzuwehen. Indem man gegen den Wind anläuft, kann man dies verhindern. Dies sollte nicht weiter schwierig sein.

Danach wird man in die Höhle unter dem Kloster geschickt (man erhält einen

Schlüssel für die Tür), um Silber zu finden, welches für die Zaubersprüche nötig ist. Insgesamt benötigt man acht Silberklumpen (mind. zehn findet man, die Klumpen liegen so offen herum, daß man sie fast übersieht). Im Höhlensystem findet man ein kleines Haus, bei welchem der Secret Door-Zauberspruch von Mythram weiterhilft. In diesem findet man ein magisches Schwert, welches den Rüstungswert hochsetzt, wenn man es benutzt. Mit den gefundenen Silberklumpen muß man in Tenebrae zum Schmied (Korick) gehen. Dieser fertigt einem daraus die magischen Symbole. Zurück auf der Insel müssen alle Symbole nacheinander auf den Altar im Kloster plaziert werden, um sie für den Gebrauch fertigzumachen, bzw. sie magisch aufzuladen. Der letzte Test besteht darin, einem verwundeten Torax zu helfen, der sich in der Höhle unter dem Kloster aufhält. Dieser muß mit dem 'Gnadenvolle Genesung' (Restoration)-Symbol geheilt werden (Falls man zu dem Torax heruntergesprungen ist, muß man sich von dort wieder wegteleportieren. Es gibt allerdings noch einen zweiten Weg, ohne zu dem Torax herunterzuspringen). Danach ist man vollwertiger Theurgist.

Nun erfährt man, daß ein magisches Symbol von Xavier verschwunden ist. Um herauszubekommen, was wirklich vorgefallen ist, muß man mit Cyrus sprechen. (Vorher 'Wahre Worte'-Zauberspruch benutzen). Er erzählt einem, wo Torwin zu finden ist. Dieser hat das magische Symbol. Er möchte seinen Vater retten, der damals von Mordea umgebracht worden ist. Redet man mit diesem, so hinterläßt er das magische Symbol und einen Ring und stürzt sich in die nassen Fluten. Man bringt das Symbol zurück zu Xavier und redet mit Stellos.

Nun macht man sich auf den Weg zu Stratos. Im Westen des Dorfes befinden sich auf einer Klippe zwei hohe Felsen. Von dort aus muß man in Richtung Westen abspringen. Man macht einen längeren Sprung und landet auf einer Plattform. Springt man nun immer weiter von Plattform zu Plattform, erreicht man früher oder später Stratos, die ein Gespräch mit einem führt. Im Besitz von Stratos befindet sich ein weiteres Stück Blackrock (Atem der Luft – Breath of Air). Dieses kann man jetzt schon an sich bringen, allerdings funktionieren danach keine Luft-Zaubersprüche mehr, also tun wir dies später.

Joysoft



Carthax See & Hydros

Hydros kann erreicht werden, indem man die richtige Steinbrücke verwendet, welche in die Mitte der großen Höhle führt. Hydros möchte befreit werden. Dies funktioniert nur, falls man einen 'Offene Erde'-Zauberspruch auf das Grab von Alexis ausführt. Die Höhle, die zu diesem Grab führt, befindet sich an der Westseite der großen Carthax-Höhle. In dieser kleineren Höhle muß man nur dem Hauptweg folgen und findet sich bald darauf bei obigen Grab (Nebenbei: In der Höhle findet man in der Nähe eines Trolls ein magisches Rüstungsteil). Kehrt man nun zurück zu Hydros, ist sie nun frei und hat vor, die Stadt Te-nebrae und Devon zu vernichten, was dazu führt, daß jetzt die Landschaft von Nebel und nerviger Blitzerei erfüllt ist.

Die Enklave der Hexer & Pyros

(Im ganzen Gebiet funktioniert Mythrums Teleportergeräten nicht.) Geht man bis zum äußeren Ende der Landspitze, welche in die Lava hineinragt, so blendet das Bild auf Beren um, der einem ein paar Informationen gibt. Nun muß der 'Luftschritt'-Zauberspruch angewendet werden und in Richtung von Beren gesprungen werden. Auf der anderen Seite angekommen, wendet man sich nach Westen. Dort findet man einen Wasserlauf und auf dessen anderer Seite einen weiteren Höhlendurchgang, der zur eigentlichen Enklave der Hexer führt.

In der Enklave findet man die Wohnhäuser der vier Akolyten Vardion, Beren, Gorgond und Bane. Außerdem die Bibliothek, eine weitere Teleporterplattform und ein paar Lehrlinge. Bane hat die Ahnung, daß Vardion gegen den Hexenmeister Malchir intrigiert und Vardion hat eine ähnliche Ahnung in Bezug auf Bane. Beide wollen vom jeweiligen anderen den wahren Namen wissen. Diese erfährt man im Gespräch mit beiden. Welchen wahren Namen man nun dem jeweils anderen verrät, ist egal, auf jeden Fall beißt darauf einer von beiden ins Gras. (Das Folgende bezieht sich darauf, daß Bane das Zeitliche gesegnet hat).

Nun wird man von Vardion als neuer Lehrling angenommen, da man für das Ritual, um Pyros anzurufen, fünf Hexer benötigt. Man erhält den Schlüssel zur Bibliothek. Dort kann man sich näher mit den

Zaubersprüchen beschäftigen und auch herumprobieren. Zaubersprüche: In den Büchern sind die Positionen aufgeführt, auf die rote Kerzen gestellt werden müssen. Auf die rechtlichen freien werden schwarze Kerzen gestellt.

Die anderen Zutaten werden, wie in den Büchern angegeben, neben den Kerzen positioniert (siehe auch Bild für ungefähre Position). Danach muß man noch in die Mitte des Pentagramms ein Symbol oder einen Zauberstab legen (Achtung: Nicht alle Zauberstäbe können alle Sorten von Sprüchen speichern. Siehe hierzu auch Angaben in herumliegenden Büchern). Dann erfolgt noch ein Doppelklick auf das Pentagramm und das Symbol/der Zauberstab wird mit dem Zauberspruch aufgeladen (Es ist gut möglich, daß man eine Zeitlang probieren muß, bevor der erste Zauberspruch wirklich funktioniert).

Vardion möchte die drei Zaubersprüche Funkenflug (Flash), Feuerkugel (Flamebolt), Hitzeschild (Endure Heat) vorgeführt bekommen. Dies geschieht, indem man sie in seinem Haus auf seinem Pentagramm zusammenmischt. Ist diese Aufgabe erledigt, wird man zur Festung von Molchir geschickt (Steinbrücke im Westen). Dort trifft man auf Molchir und er erzählt, daß man vier magische Symbole finden muß. An den zwei Dämonen in der Eingangskammer sollte man vorbeilaufen.

Danach trifft man auf einen weiteren Dämon, mit dem man sich unterhalten kann. Man erhält weitere Informationen. Im Westen des Raumes befindet sich ein unsichtbarer Teleporter.

Im Westen der Höhle, welche man durch obigen Teleporter erreicht, findet man einen weiteren Magier, den man aus dem Weg räumen sollte, um sein Pentagramm zu benutzen. Die vier Prüfungen, um an die vier Symbole zu gelangen, sind:

- An Flam (Westen):

Hier wird der Flammenlöscher- (Extinguish-) Spruch benötigt.

Folgt man dem Höhlensystem, so erreicht man ein brennendes Pentagramm. Der Zauberspruch muß auf jede der fünf Kerzen im Pentagramm angewandt werden, um die Flammen zu löschen und so an das magische Symbol und ein magisches Rüstungsteil zu gelangen.

PACIFIC STRIKE

DER TRAINER

** PC

** / * AMIGA

99.90

69.90

IBM 3.5" Vollpreis z.B.

1942 Pacific A War** 109.90

Battle Isle 2 dt 99.90

Beneath a St.Sky dt 84.90

Cannon Fodder** 79.90

Chartbreaker dt 89.90

Darkmere** 89.90

Der Clou dt 89.90

Der Planer Data dt 49.90

Evasive Action dt 84.90

FIFA Soccer** 99.90

Genesis** 89.90

Hattrick dt 89.90

Helmdall 2** 79.90

Innocent u. Caught dt 99.90

Magic of Endoria dt 99.90

Mechwarrior 2 dt 99.90

Nomad** 79.90

Pacific Strike Speech 49.90

Pizza Connection dt 89.90

Ravenloft 99.90

Russelsheim dt 79.90

S.U.B. dt 79.90

Schatz i. Silbersee dt 99.90

Sim City 2000 Data 39.90

Theme Park** 99.90

Tie Fighter* 109.90

Tubular Worlds** 84.90

Ultima 8 dt 99.90

Ultima 8 Speech 44.90

CD-ROM z.B.

Burning Steel 2 dt 99.90

Critical Path dt 129.90

Darkseed** 99.90

Dragon s Lair 119.90

Elite 2 dt 84.90

Microcosm 129.90

Ravenloft 99.90

The Horde US 109.90

Ultima 8+Speech dt 139.90

NEUE ADRESSE
ACHENER STR. 1004
50858 KÖLN
TEL: 0221/9486100
FAX: bitte erfragen
BTX: JOYSOFT#

NEUE ADRESSE
DURENER STR. 394
50935 KÖLN
TEL: 0221/4301047
FAX: 0221/4302157
BTX: JOYSOFT#

50939 KÖLN
GOTTESWEG 157
0221 425566

50676 KÖLN
MATTHIAS STR. 24
0221 239526

53111 BONN
MÜNSTER STR. 11
0228 659726

NEUE ADRESSE
DÜSSELDORF
WEHRHAHN 24
0211 364445

60311 F'URT 1
FAHRGASSE 87
069 280170

52062 AACHEN
BLONDEL STR. 10
0241 406912

53721 SIEGBURG
KAISER STR. 54
02241 68045

56068 KOBLENZ
SCHLOSS STR. 16
0261 309634

NACHNAHME 9 DM
ab RECHNUNGSWERT von 200 DM
VERSANDKOSTENFREI
EUROPOST 8-9 DM, UPS 8-9 DM
AUSLANDSPOST 15 DM
VORLAGE INLAND 0 DM

JEDER KUNDE
ERHALT VON UNS
BEI SEINER ERSTEN
BESTELLUNG
ALS "DANKESCHÖN"
EIN KLEINES
PRÄSENT
BITTE COUPON MITSCHICKEN
PP7

AMIGA Vollpreis z.B.

Apocalypse** 54.90

Beneath a St.Sky dt 69.90

Cliffhanger** 49.90

Cyberspace dt 84.90

Daemonsgate 89.90

Death or Glory dt 89.90

Der Clou dt 79.90

Die Siedler dt 89.90

Elfmania** 59.90

Eye of the Storm** 84.90

Genesis** 74.90

Hattrick** 79.90

Helmdall 2 dt 84.90

King s Quest 6 dt 79.90

Last Action Hero** 49.90

Legacy of Sorasil** 59.90

Legend o. Kyras. 2 dt 79.90

Mad News dt 79.90

Pizza Connection dt 89.90

Puggsy** 69.90

S.U.B. dt 64.90

Schwarzes Auge 2 dt 89.90

U.F.O.** 79.90

World Cup 84 USA dt 79.90

Zeppelin dt 79.90

1200er z.B.

Christoph Kolumb. dt 89.90

Civilisation dt 89.90

Der Clou dt 79.90

Kings Quest 6* 79.90

Second Samurai** 69.90

Syndicate dt 79.90

T.F.X.** 89.90

Wizardry 7* 89.90

JETZT WIEDER DA:

S NES

SOFORT NACHFRAGEN

UND BESTELLEN

SONDERANGEBOT

AMIGA z.B.

AA War in the Skies** 39.90

Bubba n Stix** 39.90

Diggers 1200er 39.90

Dragon Wars US 24.90

Elite 2 dt 49.90

Indiana Jones 4 dt 59.90

Jonathan dt 39.90

Lemmings 2 49.90

Lionheart** 39.90

Lords of Doom** 19.90

Monkey Island 2 dt 59.90

Police Quest 2** 39.90

Premiere Manager 2** 39.90

Reach for the Skies** 29.90

Sim Ant dt 49.90

Sim Earth dt 49.90

Tornado** 49.90

Turrican 3** 49.90

Whales Voyage dt 39.90

Wing Commander dt 39.90

Sonderangebote solange

erhältlich wie Vorrat reicht

OUT POST

* CD ROM

99.90

ZOOL 2

** 1200er

54.90

VORANKÜNDIGTE TITEL KÖNNEN SOFORT VORBESTELLT WERDEN

© Vorkündigung, (*) dt. Anleitung, (dt.) komplett in Deutsch, FRTÜMER + PREISÄNDERUNGEN BLEIBEN UNS VORBEHALTEN

– Vas Sanct Flam (Süden): Hier wird der Feuerrüstung-(Armor of Flames-)Spruch benötigt. Hat man den Spruch benutzt, sollte man schnell durch das Höhlensystem laufen und sich in Richtung Südosten halten. In einem Gebiet, in welchem viele Skelette herumliegen, findet man das magische Symbol.

– Flam Por (Osten): Hier wird der Funkenflug (Flash-)Spruch unter Umständen benötigt. Das Gebiet ist auch ohne den Spruch zu bewältigen. Man findet hier sehr viele Stellen mit Feuerpilzen, so daß man sehr exakt steuern muß. Alternativ kann man den Windwall-Zauberspruch verwenden.

– Sanct Flam (Norden): Hier wird der Hitzeschild-(Fire-shield-)Spruch benötigt. Dieses Gebiet ist nicht so leicht zu bewältigen. Man befindet sich zuerst in einem kleinen Labyrinth mit vielen Felsen und Stalagmiten, um welche man sich einen Weg herum suchen muß. Dabei muß man sich noch mit einigen Monstern abgeben. Kurz darauf sollte man vor einem Lavasee stehen. Hier ist obiger Zauberspruch zu benutzen. Man kann nun über die dunkelgelben Stellen der Lava gehen und sollte sich so springend nach Westen vorarbeiten, wo man eine Schatzkiste mit dem magischen Symbol darin findet.

Hat man alle vier Symbole, so befördert einen der Teleporter wieder zurück. Spricht man nun nochmals mit dem Dämonen, so erhält man Zutritt zu Molchirs Kammer (Abspeichern!).

Dieser möchte als Abschlußtest drei Zaubersprüche vorgeführt bekommen. (Feuerkugel (Flamebolt), Feuerball (Explosion), Dämonenruf (Summon Demon)). (Es ist möglich, daß der Dämonenruf-Zauberspruch nicht direkt funktioniert. In diesem Fall wieder den vorherigen Spielstand einladen). Außerdem sollte man einen Dämonenbannspruch parat haben, da Molchir auch einen Dämonen erzeugt, von welchem man angegriffen wird. Ist der Dämon erledigt, so nimmt man an der Anrufung von Pyros teil.

Nun kehrt man zu Molchir in die Festung zurück, der sofort angreift, was man sich natürlich nicht gefallen läßt. Hat man ihn erledigt, findet man in seiner Leiche ein Buch und ein weiteres Stück Blackrock (Zunge der Flamme – Tongue of Flame). Mit diesem im Ruck-

sack wandert man nun zu dem Pentagramm, von welchem Pyros gerufen worden ist und betritt es. Dadurch wird Pyros freigelassen und Feuer beginnt, vom Himmel zu fallen.

Jetzt besorgt man sich noch den Atem der Luft (Breath of Air) Blackrock von Stratos. Also zurück zur Insel Silberfels und zur Plattform, von welcher aus man zu Stratos gesprochen hat. Dort benutzt man den 'Energie der Enthüllung'-Zauberspruch (Reveal) und ein Po-dest erscheint. Auf dieses wendet man nun den 'Schwebender Diener'-Spruch (Aerial Servant) an und erhält das nächste Stück Blackrock.

Auch Devon kann man nun im Palast von Tenebrae nach dem Stück Blackrock von Hydros fragen. Man erhält den Schlüssel zu einer Kiste, die im Südwesten des Palastes zu finden ist. Diese enthält die Träne der Meere (Tear of the Seas), das letzte Stück Blackrock. Nebenbei kann man Rhian noch die tragische Nachricht vom Tod ihres Sohnes bringen.

Jetzt geht es zu Mythram. Diesen kann man nun auf die gefundene Teile ansprechen und man bekommt gesagt, daß man in einem Buch lesen soll, was weitere Informationen beinhaltet. Dieses findet man auf der ersten Etage. Danach verkauft einem Mythram den 'Travel Ether'-Zauberspruch, mit welchem man Pagan verlassen kann, für 250 Geldstücke. Wendet man ihn an, bzw. das Buch, welches ihn beinhaltet, so landet man im alten Tempel, der damals von den Titanen zerstört worden ist. (Von hier aus kann man nicht mehr nach Pagan zurückkehren.)

Das Verlassen von Pagan

Im Tempel gibt es vier Zugänge zu den Gebieten der jeweiligen Titanen. Hat man einen der Titanen gefunden, so muß das zugehörige Stück Blackrock auf diesen angewendet werden, man kommt frei, das Blackrockstück wird magisch aufgeladen und man landet wieder im Tempel.

– Westen: Luft (Stratos): Hier muß man sich in nördlicher Richtung vorarbeiten, wobei man die magischen Ausrüstungsteile nicht weiter beachten sollte.

– Norden: Wasser (Hydros): Man findet sich auf einer Insel wieder, von welcher in vier Richtungen Plattformen weg-führen. Die nordwestlichen Plattformen müssen benutzt

werden (siehe Bild). Danach läuft man nach Westen weiter und muß zwei Steinbrücken überqueren. Bei der ersten muß man schräg auf eine weitere springen. Bei der zweiten muß man auf eine zweite klettern, nicht springen (Achtung: optische Täuschung). Danach trifft man Hydros.

– Osten: Berge (Lithos): In einer Leiche (nördlich vom Eingang) findet man ein Buch, das ein paar Tips gibt. Ganz im Norden ist ein Lavasee mit einem unsichtbaren Weg darüber. Hier muß man sich mit kleinen Schritten vorasten und ab und zu mal springen (oft abspeichern). Am Ende des Lavasees (siehe Bild) muß man nach Westen springen und nach dem Sprung, wie in der Anleitung beschrieben, die rechte Taste gedrückt halten und danach wieder die linke drücken, um sich so auf den Felsvorsprung hochzuziehen. Danach wendet man sich weiter in nördliche Richtung. Man trifft auf einen weiteren Lavasee mit Plattformen darauf. Dann geht es weiter in westlicher Richtung, und man sollte bald auf Lithos treffen.

– Westen (Pyros): Hier läuft man zuerst nach Nordwesten, bis man auf eine Ruine trifft. Danach geht es weiter in östlicher Richtung, wobei man sich am nördlichen Ufer hält. Nach kurzer Zeit trifft man auf eine Leiche mit einem Buch und einem Symbol auf dem Boden. In die Ecken des Symboles müssen neun weiße Sphären eingesetzt werden (kleine weiße Kugeln, bei Klick auf diese erhält man eine kleine Beschreibung). Läuft man nun weiter nach Osten, so erreicht man eine Steinbrücke. Von deren Ende aus springt man nach Osten und erreicht ein langsam ansteigendes Gebiet. Am seinem Ende ist eine Kiste mit sehr vielen von diesen weißen Sphären. Nun zurück zur obigen Stelle. Südlich des Ankunftsortes (nach dem Sprung von der Steinbrücke) findet man eine weitere Brücke, die in andere Richtung führt.

Die Sphären werden nun eingesetzt und es erscheinen die beliebten Plattformen im Lavasee. Springt man über diese, so gelangt man zu einem weiteren Stück Land und daraufhin zum arg verärgerten Pyros.

Zurück im Tempel sollten nun alle vier Blackrockstücke

der Titanen von einem leuchtenden Ring umgeben sein. Das letzte wendet man auf sich selber an (dies funktioniert erst, nachdem die vier übrigen im Pentagramm positioniert worden sind), da der Avatar der Titan of Ether ist (haben die drei alten Götter erzählt) und auch die Obeliskenspitze erhält eine leuchtende Umrandung.

Die Teile müssen nun so auf die Ecken des Pentagramms gestellt werden, daß die jeweilige Ecke mit dem dazugehörigen Stück in die ungefähre Richtung des Weges des zugehörigen Titanengebietes zeigt. Die Obeliskenspitze kommt an den Ort Aphelion. Danach erscheint eine Schwarze Pforte (Black Gate) welche man betritt, und der achte Teil der Ultima-Saga ist damit beendet.

Der Clou

Wolfgang Reinitz aus Graz hat die ersten 11 Gebäude genau beobachtet und jedes Objekt in den beiliegenden Plänen eingezeichnet. Alle Alarmanlagen sind doppelt umrahmt und neben jedem Objekt steht dabei, mit welcher dieser hinterhältigen Alarmanlage es geschützt ist.

Wenn es in einem Gebäude mehrere unabhängige Lichtkegel gibt, sind diese mit ein-, zwei-, oder dreifachen Kreisen dargestellt. (entsprechend umrahmt sind auch die dazugehörigen Schaltkästen). Die Daten hinter den jeweiligen Objekten bedeuten: Wert, Gewicht, Volumen.

Allgemeines

Zuerst heißt es Geld scheffeln. Dafür gibt es drei elegante Methoden: 1. Im Ugly Dog Hotel gibt man sich als Goldberg aus. 2. Man wartet vor Cars & Vans, bis ein alter Mann kommt und läßt sich das Geld geben. 3. Auf der Polizeistation eine Diebstahlanzeige machen.

Nach Möglichkeit solltet Ihr Euch nach jedem zweiten oder dritten Raub ein neues Auto zulegen oder umlackieren (grau ist dabei natürlich die unauffälligste Farbe).

Desweiteren solltet Ihr unbedingt Handschuhe und Maske kaufen, den dann hinterlaßt Ihr weniger Spuren. Falls sich in einem Gebäude ein Mikrophon befindet, sollte man unbedingt lärm-dämmende Schuhe besitzen und logischerweise auch benutzen.

Zeichenerklärung:

- A Ausstellungskasten
- G Gemälde
- S Statue
- K Kasten
- N Nachtkästchen
- T Tisch
- Ka ... Kasse
- V Vase
- HT ... Holztür
- ST ... Stahltür
- SK ... Schaltkasten für Lichtkegel
- M Mikrofon
- WS ... Wertschrank
- SS ... Stahlschrank
- Kü ... Kühlschrank
- F Fenster

Tante Emma Laden:

- K1: Delikatessen (110, 1000, 7600)
- K2: Gebrauchsartikel (10, 3000, 3000), Delikatessen (60, 1000, 7600)
- K3: Gebrauchsartikel (30, 3000, 3000), Delikatessen (40, 1000, 7600)
- K4: Gebrauchsartikel (20, 3000, 3000)
- Kü: Delikatessen (60, 1000, 7600), Hummer (35, 2500, 3300)
- A: Delikatessen (60, 1000, 7600)
- Ka: Geld (128, 500, 1000)

erforderliches Werkzeug: Brechstange

Old Curiosity Shop:

- WS: Buch (90, 1000, 4320), Geld (300, 500, 1000)
- A1: Kuriosität (150, 1000, 3000)
- A2: Autogramm (200, 10, 14)
- A3: Statue (150, 19000, 40000), Kuriosität (100, 1000, 3000)
- Ka: Geld (150, 500, 1000)

erforderliches Werkzeug: Brechstange, Batterie, Elektroset

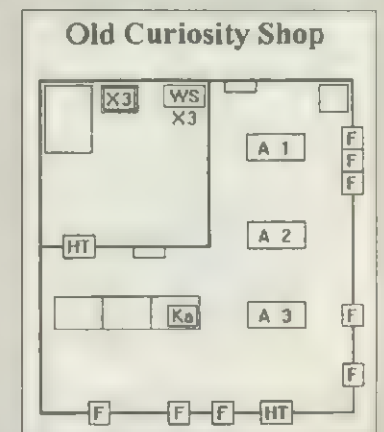
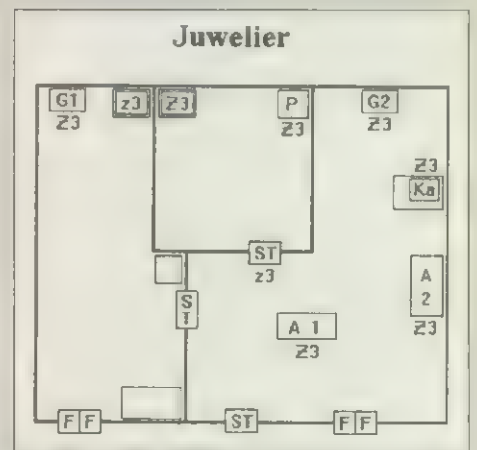
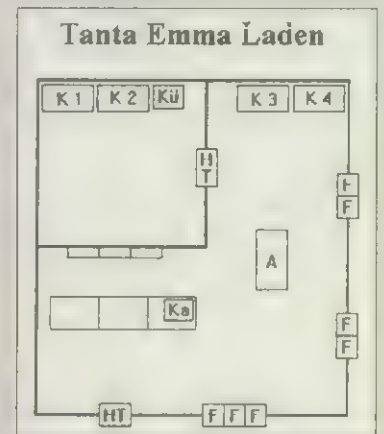
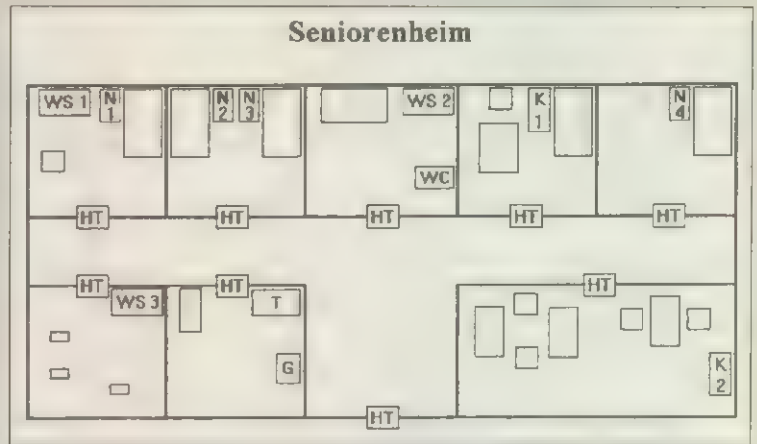
Juwelier:

- A1: Juwelen (300, 300, 90)
- A2: Juwelen (100, 300, 90), Uhr (1060, 40, 70)
- Ka: Geld (96, 500, 1000)
- G1: Gemälde ()
- G2: Gemälde (150, 2000, 1350)
- P: Juwelen (1090, 300, 90), Geld (600, 500, 1000), Gold (1100, 3000, 2000)

erforderliches Werkzeug: Bohrwinde, Glasschneider, Strickleiter, Brechstange, Batterie, Elektroset

Seniorenheim:

- K1: Gebrauchsartikel (40, 3000, 3000)
- K2: Delikatessen (70, 1000, 7600)
- WS1: Gebrauchsartikel (100, 3000, 3000)
- WS2: Gebrauchsartikel (14, 3000, 3000)
- WS3: Gebrauchsartikel (100, 3000, 3000), Tasche (20, 1200, 3800)
- N1: Geld (105, 500, 1000)
- N2: Gebrauchsartikel (10, 3000, 3000)
- N3: Sparstrumpf (729, 300, 1700)
- N4: Geld (100, 500, 1000)



T: Geld (311, 500, 1000)
G: Gemälde (50, 2000, 1350)

benötigtes Werkzeug: Brechstange

Pink Villa (Erdgeschoß):

WS1: Kuriosität (8, 1000, 3000)
WS2: Gebrauchsartikel (12, 3000, 3000)
WS3: Gebrauchsartikel (20, 3000, 3000)
WS4: Gebrauchsartikel (13, 3000, 3000)
G1: Gemälde (90, 2000, 1350)
G2: Gemälde (80, 2000, 1350)
Kt: Delikatessen (9, 1000, 7600)

erforderliches Werkzeug: Brechstange

Pink Villa (1. Stock):

K1: Beauty Case (40, 500, 3800), Gebrauchsartikel (3, 3000, 3000)
K2: Tasche (5, 1200, 3800)
K3: Geld (3, 500, 1000), Gebrauchsartikel (6, 3000, 3000)
WS: Gebrauchsartikel (10, 3000, 3000)
T: Geld (90, 500, 1000)

erforderliches Werkzeug: Brechstange

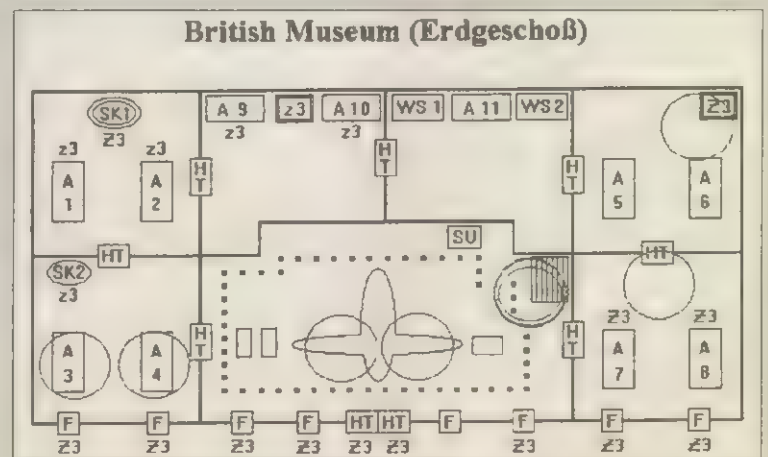
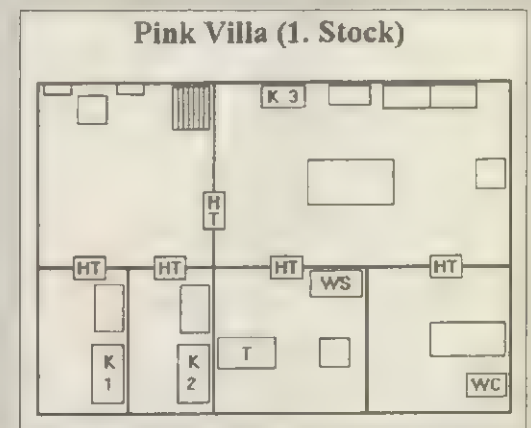
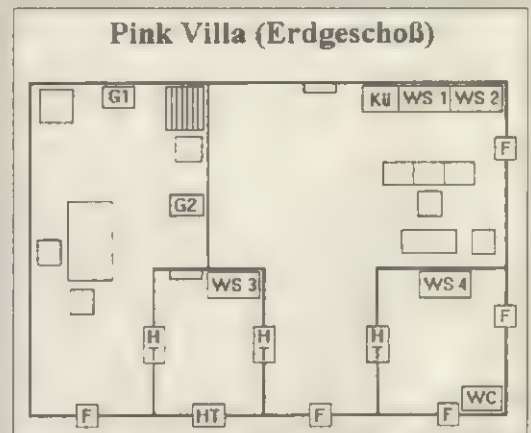
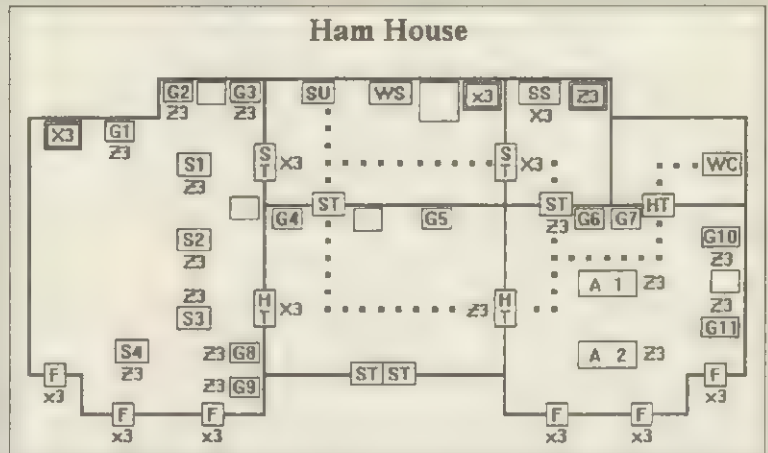
Ham House:

SU: Stechuhr (alle 640 Sekunden betätigen)
G1: Gemälde (2200, 2000, 1350)
G2: Gemälde (100, 2000, 1350)
G3: Gemälde (50, 2000, 1350)
G4: Gemälde (50, 2000, 1350)
G5: Gemälde (200, 2000, 1350)
G6: Gemälde (600, 2000, 1350)
G7: Gemälde (300, 2000, 1350)
G8: Gemälde (100, 2000, 1350)
G9: Gemälde (450, 2000, 1350)
G10: Gemälde (700, 2000, 1350)
G11: Gemälde (1000, 2000, 1350)
S1: Statue (3000, 10000, 20000)
S2: Statue (1800, 10000, 20000)
S3: Statue (1000, 10000, 20000)
S4: Statue (2000, 10000, 20000)
WS: Gebrauchsartikel (5, 3000, 3000)
A1: Kunstobjekt (1700, 3000, 6000)
A2: Bibel (8100, 2000, 4500)
SS: Geld (40, 500, 1000)

erforderliches Werkzeug: Strickleiter, Brechstange, Bohrwinde, Batterie, Elektroset

British Museum (Erdgeschoß):

SU: Stechuhr (alle 320 Sekunden betätigen)
A1: Kuriosität (500, 1000, 3000)



Amiga PC CD-ROM

Amiga PC CD-ROM

02071/06 31

18 06 37 • 18 30 88

18 06 37 • 18 54 43

FAX 020 71 / 06 31

Bachler
Computersoftware

Computer-ZUBEHÖR

1 MB-Erweiterung für Amiga 500 49,95
2. Laufwerk 3,5" für Amiga 139,00
Gravis analog Joystick PC 67,95
Gravis analog Joystick Pro PC 79,95
Gravis Game Pad Amiga & Atari ST 33,95
Gravis Game Pad PC 41,95

Sound Blaster Deluxe Edition /dt 119,00
Sound Blaster Pro Basic Edition /dt 159,00
Sound Blaster 16 Basic Edition /dt 219,00
Sound Blaster 16 Multi CD /dt 299,00
Sound Blaster 16 Multi CD /dt 299,00

Sonder-Angebote

	Amiga	IBM-PC	Atari ST
Alien Breed Special Edition	21,95	—	—
Another World /dt	25,95	25,95	29,95
Assassin Special Edition /dt	20,95	—	—
Blues Brothers /dt	17,95	17,95	—
F-15 Strike Eagle 2 /dt	29,95	29,95	30,95
F-16 Falcon /dt	25,95	—	—
F-19 Stealth Fighter /dt	29,95	29,95	32,95
F-29 Retaliator /dt	28,95	35,95	24,95
Great Courts 2 /dt	21,95	21,95	25,95
Indiana Jones 3 /dt	36,95	36,95	—
King's Quest 1 oder 2 /dt je	25,95	25,95	—
Leisure Suit Larry 1 /dt	25,95	25,95	27,95
Leisure Suit Larry 2 /dt	25,95	27,95	—
M1 Tank Platoon /dt	25,95	25,95	30,95
Mad TV /dt	36,95	36,95	—
Mario Andretti Racing	—	24,95	—
Pirates! /dt	23,95	24,95	24,95
Police Quest 1 oder 2 /dt je	29,95	29,95	31,95
Railroad Tycoon /dt	29,95	29,95	82,95
Secret of Monkey Island /dt	36,95	36,95	29,95
Silent Service 2 /dt	29,95	29,95	82,95
Sim Ant oder Sim Earth /dt je	35,95	35,95	—
Space Quest 1 /dt	29,95	29,95	29,95
Street Fighter 2 /dt	25,95	—	29,95
Turrican 1 oder 2 /dt je	22,95	—	22,95
WWF European Rampage Tour	21,95	21,95	21,95
Wing Commander	—	25,95	—
Wing Commander /dt	39,95	—	—
Zool /dt	23,95	23,95	53,95

MEGA-HITS

Battle Isle 2 /dt	79,95
Die Siedler /dt	85,95
Hanse - Die Expedition /dt	79,95
Mr. Nutz /dt	47,95
Pacific Strike /dt	82,95
UFO /dt	69,95
Ultima 8 - Pagan /dt	82,95
	115,00

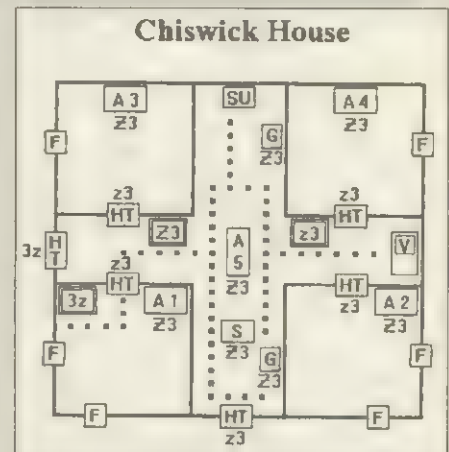
SO könnt Ihr gleich bestellen:

Einfach bei uns anrufen und Eure Bestellung durchgeben, oder eine Postkarte/Brief mit Euren Wünschen an uns schicken. Der Versand erfolgt dann per Nachnahme (+ 9,— DM) oder per Vorkasse (+ 4,— DM). Ab 150,— DM Bestellwert liefern wir grundsätzlich portofrei. Auslandskunden bestellen bitte nur schriftlich gegen Vorkasse.

Postfach 1113 • 46361 Bocholt • Blücherstr. 24 • 46397 Bocholt

V.mö = Vorbestellung möglich • dt = Deutsche Anleitung oder Version

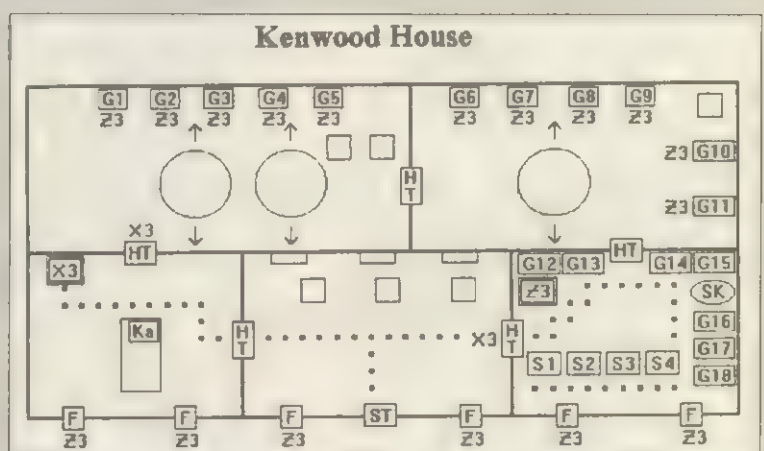
- A2: Kunstobjekt (200, 3000, 6000), Kuriosität (100, 1000, 3000)
 A3: Kunstobjekt (1000, 3000, 6000)
 A4: Kunstobjekt (1000, 3000, 6000)
 A5: Kunstobjekt (50, 3000, 6000)
 A6: Kunstobjekt (50, 3000, 6000)
 A7: Kunstobjekt (1500, 3000, 6000), Kuriosität (1500, 1000, 3000)
 A8: Kunstobjekt (1500, 3000, 6000), Kuriosität (1000, 1000, 3000)
 A9: Kunstobjekt (400, 3000, 6000), Kuriosität (540, 1000, 3000)
 A10: Kunstobjekt (300, 3000, 6000)
 A11: Kunstobjekt (100, 3000, 6000)
 WS1: Kunstobjekt (300, 3000, 6000)
 WS2: Kuriosität (200, 1000, 3000)



erforderliches Werkzeug: Glasschneider, Strickleiter, Brechstange, Batterie, Elektroset

Kenwood House:

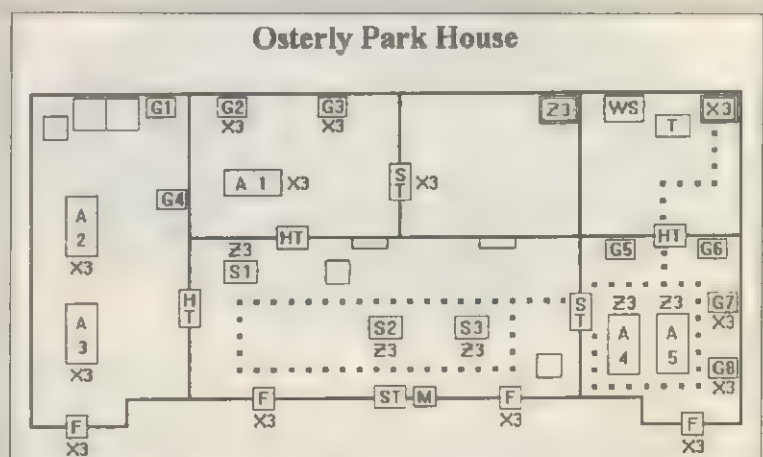
- G1: Gemälde (1000, 2000, 1350)
 G2: Gemälde (800, 2000, 1350)
 G3: Gemälde (1200, 2000, 1350)
 G4: Gemälde (900, 2000, 1350)
 G5: Gemälde (1300, 2000, 1350)
 G6: Gemälde (4200, 2000, 1350)
 G7: Gemälde (7100, 2000, 1350)
 G8: Gemälde (3900, 2000, 1350)
 G9: Gemälde (5200, 2000, 1350)
 G10: Gemälde (8400, 2000, 1350)
 G11: Gemälde (4400, 2000, 1350)
 G12: Gemälde (600, 2000, 1350)
 G13: Gemälde (3000, 2000, 1350)
 G14: Gemälde (1300, 2000, 1350)
 G15: Gemälde (800, 2000, 1350)
 G16: Gemälde (400, 2000, 1350)
 G17: Gemälde (600, 2000, 1350)
 G18: Gemälde (2000, 2000, 1350)
 S1: Statue (400, 10000, 20000)
 S2: Statue (2200, 10000, 20000)
 S3: Statue (1100, 10000, 20000)
 S4: Statue (890, 10000, 20000)
 Ka: Geld (830, 500, 1000)



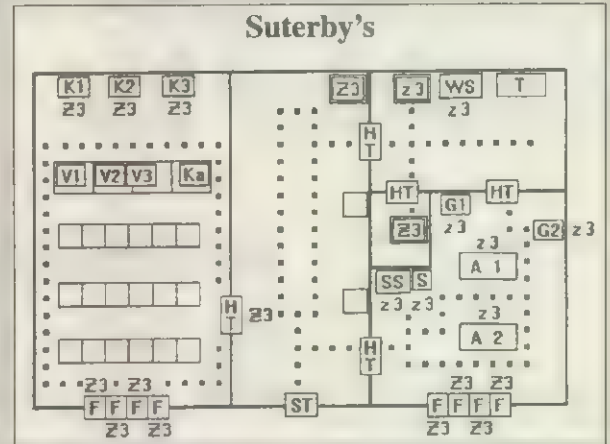
erforderliches Werkzeug: Brechstange, Batterie, Elektroset

Osterly Park House:

- T: Geld (100, 500, 1000)
 WS: Geld (200, 500, 1000)
 A1: -
 A2: Chinavase (2000, 3900, 4000)
 A3: historisches Kunstobjekt (700, 3000, 6000)
 A4: historisches Kunstobjekt (1000, 3000, 6000)
 A5: historisches Kunstobjekt (200, 3000, 6000)
 S1: Statue (5000, 10000, 20000)
 S2: Statue (3000, 10000, 20000)



- S3: Statue (2600, 10000, 20000)
 G1: Gemälde (900, 2000, 1350)
 G2: Gemälde (1500, 2000, 1350)
 G3: Gemälde (900, 2000, 1350)
 G4: Gemälde (200, 2000, 1350)
 G5: Gemälde (300, 2000, 1350)
 G6: Gemälde (1100, 2000, 1350)
 G7: Gemälde (400, 2000, 1350)
 G8: Gemälde (600, 2000, 1350)



erforderliches Werkzeug: Brecheisen, Bohrwinde, Schuhe, Chloroform

Suterby's:

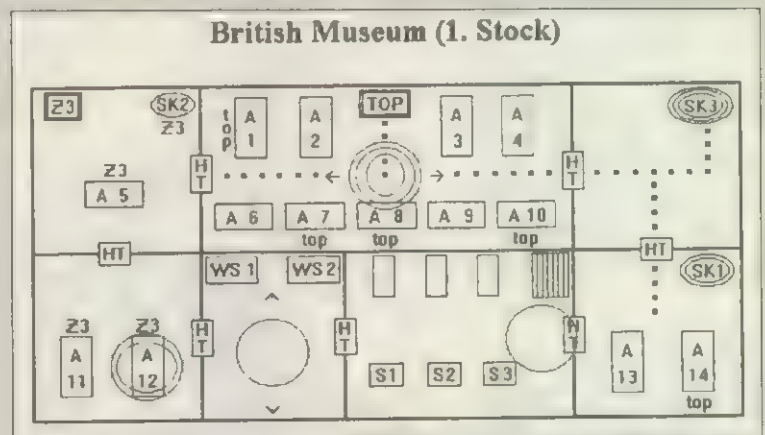
- K1: historisches Kunstobjekt (400, 3000, 6000)
 K2: historisches Kunstobjekt (200, 3000, 6000)
 K3: Münzsammlung (1100, 5500, 6000), Kuriosität (100, 1000, 3000)
 T: Geld (190, 500, 1000)
 Ka: Geld (90, 500, 1000)
 V1: Vase (30, 2000, 160000)
 V2: Vase (90, 2000, 16000)
 V3: Vase /60, 2000, 16000)
 WS: Kuriosität (390, 1000, 3000)
 G1: Gemälde (221, 2000, 1350)
 G2: Gemälde (300, 2000, 1350)
 A1: historisches Kunstobjekt (640, 3000, 6000)
 A2: Silbergeschirr (700, 500, 8000), Juwelen (600, 300, 90), historisches Kunstobjekt (100,3000, 6000)
 SS: Juwelen (900, 300, 90)
 S: Statue (1000, 10000, 20000)



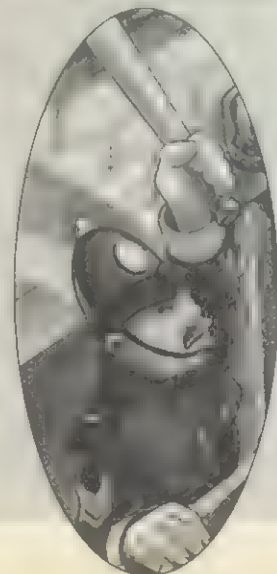
erforderliches Werkzeug: Brechstange, Bohrwinde

British Museum (1. Stock):

- A1: Kunstobjekt (1000, 3000, 6000)
 A2: Kuriosität (100, 1000, 3000)
 A3: Kunstobjekt (100, 3000, 6000)
 A4: Kunstobjekt (100, 3000, 6000)
 A5: Kunstobjekt (2500, 3000, 6000)
 A6: Kunstobjekt (100, 3000, 6000)
 A7: Kunstobjekt (2500, 3000, 6000)
 A8: Kunstobjekt (2500, 3000, 6000)
 A9: Kunstobjekt (100, 3000, 6000)
 A10: Jadeperd (10000, 6500, 14000)
 A11: Kuriosität (2500, 1000, 3000), Kunstobjekt (2600, 3000, 6000)
 A12: Kunstobjekt (150, 3000, 6000), Stein von Rosetta (15000, 5000, 4900)
 A13: Kunstobjekt (100, 3000, 6000), Kuriosität (90, 1000, 3000)
 A14: Kunstobjekt (100, 3000, 6000), Magna Carta (20000, 200, 300)
 S1: Statue (5000, 10000, 20000)
 S2: Statue (2500, 10000, 20000)
 S3: Statue (7500, 10000, 20000)



erforderliches Werkzeug: Brechstange, Batterie, Elektroset



CLUE BOOK

Battle Isle 2 (Kapitel I)

Mission 1 – Amporge
(Zeitlimit: 20 Züge)
Spieler: 13 Landeinheiten
Computer: 8 Landeinheiten

– Auftrag: Alle feindlichen Technotraxeinheiten zerstören

Man muß sich um die Zeit keine Sorgen machen, da der Computer eine defensive Stellung bezieht und keine Anstalten macht, die Stadt zu erobern.

Die eigenen Technotraxeinheiten sollten sofort die gegnerischen Ranger- und Infanterieeinheiten im Süden ausschalten (Klemmtechnik anwenden!), um dann die verbleibenden Technotraxeinheiten den Gegnern zu zerstören.

Es ist nicht notwendig, die neutrale Stadt Skom Halta mit einer Rangereinheit zu besetzen, aber sinnvoll, da man so im Notfall über einen Stützpunkt verfügt. Weiterhin ist es sinnvoll, vor der Zerstörung der letzten feindlichen Panzereinheit, die den Paß zu der Stadt Skom Sebor bewacht, bei der Zerstörung der feindlichen Radarstellung Erfahrung zu sammeln.

Mission 2 – Jogrwai
(Zeitlimit: 21 Züge)
Spieler: 12 Landeinheiten + 3 später eintreffende Buggies
Computer: 16 Landeinheiten, 1 Stadt, 1 Depot

• Auftrag: 1. Stadt Pank besetzen
2. Alle Demon-Einheiten zerstören

Zuerst sollte man die Panzerverbände nach Süden ziehen, um die Truppentransporter vor den anrückenden Feindverbänden zu schützen. Es empfiehlt sich wie immer, das Feuer erst auf die schwächeren Einheiten, (Buggy, Infanterie) zu konzentrieren, wobei auch die Truppentransporter in diesem Fall als Offensivwaffe einzusetzen sind. Des

Battle Isle 2 (Teil1)



Bluebyte programmierte das beste Strategiespiel des Jahres. Grund genug für uns, das Meisterwerk mit einem mehrteiligen Players-Guide zu würdigen.

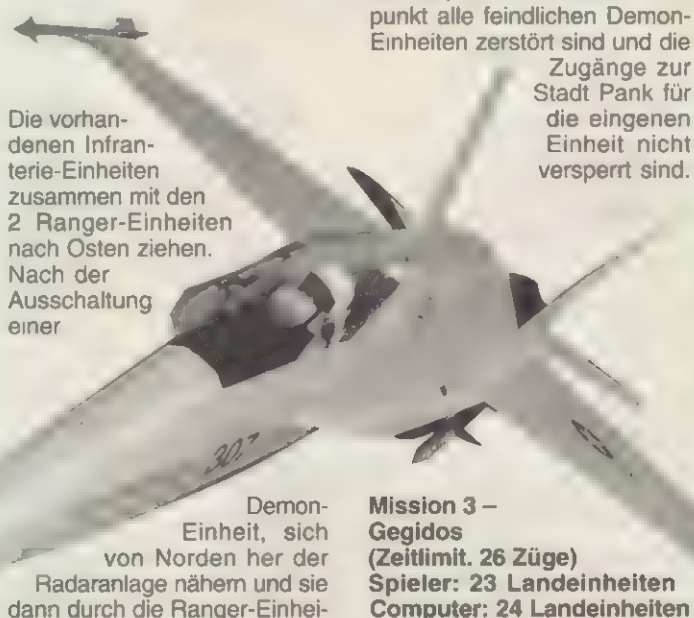
weiteren sollte man die vorhandenen Verbände an der Südflanke im Verhältnis 2 zu 3 aufsplitten und das schwächere Kontingent durch östliche Umfahrungen die Gegner einkesseln. Die in der 4. Runde eintreffenden 3 Buggies als Unterstützung für diese Front heranziehen, aber möglichst nur die Fernwaffen verwenden. Entkommen und damit Reparatur der Feindeinheiten verhindern (beste Option « Buggies).

Die vorhandenen Infanterie-Einheiten zusammen mit den 2 Ranger-Einheiten nach Osten ziehen. Nach der Ausschaltung einer

welche unbedingt vernichtet werden muß, da nur dann ein unbesorgtes Aufladen der eigenen Einheiten möglich ist.

Mit der verbleibenden Ranger-Einheit kann man durch einen geschickten Vorstoß aus dem Osten die noch von ein paar feindlichen Einheiten umringte Stadt Pank besetzen, ohne die reparierten Einheiten von der Südwest-Flanke nach Osten vorrücken zu lassen. Allerdings muß man darauf achten, daß zu diesem Zeitpunkt alle feindlichen Demon-Einheiten zerstört sind und die

Zugänge zur Stadt Pank für die eigenen Einheit nicht versperrt sind.



Demon-Einheit, sich von Norden her der Radaranlage nähern und sie dann durch die Ranger-Einheiten vernichten.

Bis zu diesem Zeitpunkt sollte sich die Lage in der südwestlichen Region geklärt haben, so daß man mit diesen Einheiten nach Osten vorstoßen kann. Die Stadt Kerth sollte man von einer der nördlichen Ranger-Einheiten erobern lassen, um auch die vom letztem Zug vorhandenen Erfahrungspunkte zu übertragen. Vorsicht: Eine feindliche Rangereinheit taucht im 9. Zug auf,

Mission 3 – Gegidos
(Zeitlimit: 26 Züge)
Spieler: 23 Landeinheiten
Computer: 24 Landeinheiten
2 Depots (einmal mit Skull Einheit), 1 HQ

• Auftrag: Skom Zentrum (HQ der 32. Armee Titan Nets) erobern

Der Gegner besitzt hier den nicht zu unterschätzenden Vorteil, von Anfang an über drei Reparaturmöglichkeiten für seine Truppen zu verfügen und den Spieler mit seinen Truppen quasi eingeschlossen zu ha-

ben. Diese Tatsache macht ein Aufteilen der Truppen in eine Süd- und eine Ostflanke nötig, die Südflanke rückt offensiv vor, während die Ostflanke zuerst eine defensive Stellung bezieht.

Zuerst zur Südflanke: Mit der einen Demon-Einheit besetzt man im 1. Zug sofort das Depot im Südwesten, um den Kampfpanzerzug und den Truppentransporter rauszufahren.

Gleichzeitig greift man mit beiden Buggy-Einheiten den schweren Panzer an, und läßt sie dann im östlichen Waldstück Stellung beziehen. Des weiteren zieht man nur ein kleines Kontingent bestehend aus 1 Samurai, 3 Technotrax über die Brücke. Vorsicht: Der Weg auf diese Insel muß unbedingt so schnell wie möglich "freigeräumt" werden, da die Brücke im 4. Zug von Rebellen gesprengt wird. Die Infanterie-Einheiten solange im Depot behalten, bis die feindlichen Einheiten zerstört worden. Nun sollte man alle wichtigen Einheiten reparieren, auffüllen und nach Westen (Transportzug verwenden) in Bewegung setzen. Wichtig ist es hierbei, die Einheiten aus der Reichweite des Skullgeschützes zu halten. Da man mit beiden Heeresteilen die Fabrik gleichzeitig angreifen sollte, nun erst noch zur Ostflanke.

Hier sind alle restlichen Einheiten aktiv, um erst die westliche Brücke zu sichern. Die Samurai-Panzer so anordnen, daß bei einem feindlichen Vorstoß über die Brücke, die betreffende Einheit ins Kreuzfeuer genommen werden kann. Die Technotrax sollten die Buggies ausschalten, da sie auf Dauer für die Samurais lästig werden. Die Bodentruppen und die 2

Ranger-Einheiten läßt man den Brückenkopf durch nördliche Umfahrungen umgehen und kann ihn so nach Osten hin absichern. Mit etwas Glück läßt sich das östliche Depot des Computers besetzen, während er gerade versucht, eine Einheit aufzuladen (möglichst Technotrax oder Buggy). Die

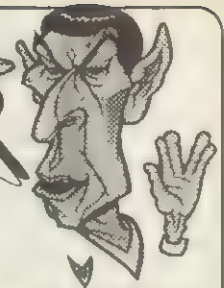
CALL AND PLAY

Versandanschrift:
S. Geratz
Papenweg 15
46487 Wesel

Ladenlokale Softwarehouse:
46483 Wesel / Dudenpassage
47533 Kleve / Gasthausstr. 12
47608 Geldern / Innenstadt-Glockengasse 13

Verkaufstelefon Mo.-Fr. von 10.00 - 12.30 Uhr

0281 - 31641
0281 - 31642



Achtung !!!!
Ab 01.06.94 neue Rufnummern:
Telefon : 02803 - 1359 oder 719
Fax : 02803 - 8161

Ladungspreise Variieren!!!!

Amiga Amiga PC 3,5 " PC 3,5 " PC-CDRom

A-Tran DV 74,95	Hanse DV 44,95	1942 Pacific Air War DA 29,95	Goblins 3 DV 79,95	Alone t Dark 1 DV 89,95
Aband Plac 2 DV 59,95	Heimdal 2 DV 62,95	Aces o Europe DV 69,95	Hand of Fate DV 67,95	Archon Ultra DV 69,95
Air Forces Commander DA 57,95	Hired Guns DA 59,95	Airlines DA 69,95	Hanse DV 44,95	Battle Isle 2 DV 84,95
Alien 3 DA 46,95	Hist Lane 14-18 DV 69,95	Alone Dark 2 DV 79,95	Heimdal 2 DV 79,95	Beneath Steel Sky DV 104,95
Alien Breed 2 DA 49,95	Innocent Until Caught DA 67,95	Anastoss DV 54,95	Inca 2 DV 84,95	Burning Steel incl Editor sowie DV 89,95
Ambermoon DV 79,95	Jurassic Park DV 49,95	Anastoss Scenario Disk DV 54,95	Indi. James 4 DV 49,95	Data Schiffe/USA DV 89,95
Anstoss DV 67,95	K 240 DA 257,95	Archeo Pool DA 29,95	Indy Car Racing DA 77,95	Burning Steel 2 EV 69,95
Anstoss Scenerie Disk DV 54,95	Kingmaker 65 67,95	Archon Ultra DV 82,95	In Extremis DV 69,95	Burntime DV 79,95
Apocalypse DA 49,95	Kings Quest 6 DV 259,95	Aufschw Out DV 64,95	Jurassic Park DV 49,95	Comanche incl. Data 1+2 plus DV 89,95
Archeo Pool DA 29,95	Last Action Hero DA 39,95	Award Winners 2 DA 64,95	Kingmaker DV 67,95	10 Bonusmissionen DV 89,95
Aufschw Ost DV 59,95	Lemmings 1 und 2 DA 69,95	Battle Isle 2 DV 79,95	Kings Table DA 259,95	Critical Path DV 99,95
Award Winners 2 DA 64,95	Legacy of - Sorasil DA 49,95	Beneath St Sky DV 69,95	Kings Quest 6 DV 77,95	Daemongate DA 69,95
Bart versus - the World DA 46,95	Locomotion DV 57,95	Betr at Krondor DV 69,95	Land of Lore DV 59,95	Das schw Auge 1 DV 69,95
Batmann ret DA 59,95	Lothar Mathaus DA 59,95	Big Four Sammlung DV 64,95	Larry o DV 69,95	Day of Tentacle DV 89,95
Battlelords DA 257,95	Lotus Comp Teil 1-3 DA 57,95	Bioforge DV 1 V	Leg Kyandia 2 DV 67,95	Dragonsphere DA 89,95
Bazooka Sue DV 279,95	MAD News DV 267,95	Bag Sea DV 67,95	Lemmings+ Sim City DA 69,95	Der Planer u Data DV 84,95
Beneath Steel Sky DV 59,95	Maelstrom DV 269,95	Bloodstone DV 59,95	Links 386 Pro DA 89,95	Empire Deluxe DV 69,95
Big Four Sammlung DV 64,95	Magie Boy DA 49,95	Bloodnet DA 89,95	Lollypop DA 274,95	Elite 2 DA 69,95
Big Sea DA 62,95	Magic of - Endona DV 269,95	Bund Manag 2.0 DV 67,95	Leather Mathaus DA 64,95	Eye of Behold. Thol DV 89,95
Body Blows Galatic DA 49,95	Micro Machine DA 49,95	Bund Manag Hattrock DV 1 V	Mad News DV 79,95	Eye of the Storm DV 84,95
Brian t. Lion DA 49,95	Unterere Knaller bis 01.07.94	Burning Steel 2 EV 87,95	Magic o. Enderia DV 79,95	Fantasy Empires EV 72,95
Bubba n Stux DA 54,95	Aktionspreise auch in den Läden gültig	Burning Steel 2 DV 287,95	Mega Race DA 279,95	Gabriel Nights DV 282,95
Bundesliga-Manager 2.0 DV 67,95	Amiga Darkmare DV 49,95	Mortal Combat DV 49,95	Might & Magic 5 DV 84,95	Goblins 3 DV 89,95
Bundesliga-Man Hattrock DV 1 V	Amiga Kolumbus DV 69,95	Mortal Combat 2 DV 49,95	Molay Island 2 DV 49,95	Hand of Fate DV 99,95
Burntime DV 67,95	PC Ultima 8 DV 74,95	Mokey Island 2 DV 49,95	Nomad DA 54,95	Inca 2 DV 89,95
Campaign 2 DV 67,95	CD Ultima 8 DV 99,95	Pacific Strike DV 84,95	Iron Helix DV 82,95	Iron Helix DV 82,95
CannonFodder DV 49,95	PC Reunion DV 59,95	Pac. Strike Speech DV 34,95	Journeym Project DV 69,95	Journeym Project DV 69,95
Captive 2 DA 59,95	Ultima 8 DV 74,95	Pinball Fantasies DA 59,95	Jurassic Park DV 64,95	Land of Lore DV 89,95
Champ Manag DV 59,95	Ultima 8 DV 99,95	Pizza Connection DV 79,95	Larry o DA 274,95	Larry o DA 274,95
Chaos Engine DA 49,95	Reunion DV 59,95	Police Quest 4 DV 69,95	Larry Collect 1 - 5 DV 289,95	Larry Collect 1 - 5 DV 289,95
Chartbreaker DV 259,95	Manchester United - DV 69,95	Privateer DA 84,95	Lemmings 1 und 2 DA 64,95	Lost in Time DV 89,95
Chr. Columbus DV 77,95	P.L. Champions DA 49,95	Privateer Data DA 37,95	Lost in Time DV 89,95	Lukas Classic Advent. DV 99,95
Climbanger DA 39,95	Missiles o Ner DV 49,95	Privateer Speech DV 269,95	Lukas Flight Classics DV 84,95	Mad Doc McCreo EV 84,95
Combat Air - Patrol DA 59,95	Monopoly DV 49,95	Quest f. Glory 4 DV 89,95	MAD News DV 289,95	MAD News DV 289,95
Cool Spot DA 54,95	Morph DA 49,95	Quarter Pole DV 69,95	Mega Race DA 69,95	Might & Mag Thol DV 87,95
Cosmic Space-head DV 47,95	Mortal Combat DA 49,95	Railw Challenge DV 64,95	Might & Mag Thol DV 87,95	Myst DA 114,95
Crash Dummies DA 49,95	One Step Beyond DA 39,95	Rally EV 84,95	Nomad DA 57,95	Outpost DV 289,95
Crazy Sports - Football DA 52,95	Oscar DA 47,95	Ravenloft DV 69,95	Outpost DV 289,95	Patruizer DV 89,95
Cyberpunk DA 54,95	Perihelion DA 49,95	Reunion DV 69,95	Phantasmagoria DV 1 V	Phantasmagoria DV 1 V
Cyber Race DA 279,95	Project Terra DV 277,95	Robinsons Requiem DV 269,95	Police Quest 4 DV 284,95	Quest & Fun beinhaltet - 69,95
Darkmare DV 59,95	Pizza Connection DV 77,95	Rüselabelm DV 69,95	Quest & Fun beinhaltet - 69,95	Kings Quest 5 DV
Death for Glory DV 1 V	Quarter Pole DV 59,95	S U B DV 269,95	Kings Quest 5 DV	Larry 5 DV
Dennis DV 49,95	Reunion DV 1 V	Sabre Team DV 82,95	Larry 5 DV	Red Baron DV
Daemongate DA 279,95	Robinsons Requiem DV 264,95	Sam & Max DA 84,95	Red Baron DV	Quest for Glory 4 DV 284,95
Das Schw Auge DV 69,95	Ryder Cup DA 54,95	Shadow Caster DA 82,95	Quest for Glory 4 DV 284,95	Rasenmaher mann DV 84,95
Deep Core DA 59,95	Second Samurai DA 59,95	Silver Ball DA 49,95	Rasenmaher mann DV 84,95	Rebel Assault DV 87,95
Der Schatz un - Silbersee DV 279,95	Seek & Destroy DA 259,95	Sim City 2000 DV 79,95	Rebel Assault DV 87,95	Reunion DV 74,95
Der Patruizer DV 67,95	Sens Soccer 92/93 DA 67,95	Sim Farm DV 79,95	Reunion DV 74,95	Sam & Max DV 289,95
Der Clou DV 69,95	Sierra Soccer DA 49,95	Simon t Sorcerer DV 84,95	Sam & Max DV 289,95	Shadow Caster DA 94,95
Die Siedler DV 79,95	Skidmarks DA 49,95	Software Manag DV 69,95	Shadow Caster DA 94,95	Sheri Holmes 1 Files DV 94,95
Diggers DV 64,95	Soccer Kid DV 69,95	Space Legends DA 74,95	Sheri Holmes 1 Files DV 94,95	Strike Commander incl. Speech - and Operation DA 84,95
Doc Malone 259,95	Space Legends DA 54,95	SSN 21 Seawolf DA 82,95	Strike Commander incl. Speech - and Operation DA 84,95	Syndicate plus Data DV 89,95
Dog Fight DA 67,95	S U B DV 269,95	Star Trek 2 DA 74,95	Syndicate plus Data DV 89,95	T. F. X. DV 84,95
Doofoo DV 49,95	Surf Ninja DV 59,95	Starlord DV 84,95	T. F. X. DV 84,95	Tie Fighter EV 284,95
Dune 2 DV 49,95	Syndicate DV 59,95	Strike Command DV 279,95	Tie Fighter EV 284,95	U. F. O. DV 94,95
Fish Manager DV 69,95	Surf Ninja DV 59,95	Strike Com Data DA 37,95	U. F. O. DV 94,95	Ultima 8+Speech DV 109,95
Elite 2 DV 54,95	Surf Ninja DV 59,95	Strike C Speech DV 47,95	Ultima 8+Speech DV 109,95	Who shot J Rock EV 89,95
Elfmanna DA 269,95	Surf Ninja DV 59,95	Stronghold DV 79,95	Who shot J Rock EV 89,95	Wizardry 6 + 7 DV 89,95
Euro Soccer DA 49,95	Surf Ninja DV 59,95	S U B DV 269,95	Wizardry 6 + 7 DV 89,95	Zubehör
Eye of Storm DV 59,95	Surf Ninja DV 59,95	Subwar 2050 DV 89,95	Zubehör	Amiga Laufwerk extern 119,95
F 1 Autorennen DA 59,95	Surf Ninja DV 59,95	Surf Ninja DV 59,95	Amiga/Atari Mouse 29,95	Amiga/Atari Mouse 29,95
F117 Nighthawk DA 69,95	Surf Ninja DV 59,95	Syndicate DV 64,95	Amiga Speichererweiterung 512KB 49,95	Amiga Speichererweiterung 512KB 49,95
Fatal Strokes DA 269,95	Surf Ninja DV 59,95	Syndicate Data DV 79,95	Amiga Speichererweiterung 512KB 49,95	Amiga Speichererweiterung 512KB 49,95
Flashback DV 59,95	Surf Ninja DV 59,95	System Shock DV 79,95	Amiga Speichererweiterung 512KB 49,95	Amiga Speichererweiterung 512KB 49,95
Formula One - Grand Prix DA 77,95	Surf Ninja DV 59,95	T. F. X. DV 79,95	Amiga Speichererweiterung 512KB 49,95	Amiga Speichererweiterung 512KB 49,95
Grand Prix DA 77,95	Surf Ninja DV 59,95	Terminator Rampage DA 69,95	Amiga Speichererweiterung 512KB 49,95	Amiga Speichererweiterung 512KB 49,95
Genesis DV 69,95	Surf Ninja DV 59,95	Tie Fighter DV 67,95	Amiga Speichererweiterung 512KB 49,95	Amiga Speichererweiterung 512KB 49,95
Globule DA 57,95	Surf Ninja DV 59,95	U.F.O. DV 69,95	Amiga Speichererweiterung 512KB 49,95	Amiga Speichererweiterung 512KB 49,95
Goblins 2 DV 66,95	Surf Ninja DV 59,95	Ultima 8 DV 82,95	Amiga Speichererweiterung 512KB 49,95	Amiga Speichererweiterung 512KB 49,95
Goblins 3 DV 66,95	Surf Ninja DV 59,95	Ultima 8 Speech DV 39,95	Amiga Speichererweiterung 512KB 49,95	Amiga Speichererweiterung 512KB 49,95
Goal DV 52,95	Surf Ninja DV 59,95	Ultima 8+Speech DV 119,95	Amiga Speichererweiterung 512KB 49,95	Amiga Speichererweiterung 512KB 49,95
Gunship 2000 DA 67,95	Surf Ninja DV 59,95	Ultima 8+Speech DV 119,95	Amiga Speichererweiterung 512KB 49,95	Amiga Speichererweiterung 512KB 49,95
	Surf Ninja DV 59,95	Unlimited Adventure DV 82,95	Amiga Speichererweiterung 512KB 49,95	Amiga Speichererweiterung 512KB 49,95
	Surf Ninja DV 59,95	Wallstr Manager DV 79,95	Amiga Speichererweiterung 512KB 49,95	Amiga Speichererweiterung 512KB 49,95
	Surf Ninja DV 59,95	Werewolf KA 50 DV 119,95	Amiga Speichererweiterung 512KB 49,95	Amiga Speichererweiterung 512KB 49,95
	Surf Ninja DV 59,95	Winter Olympics DA 282,95	Amiga Speichererweiterung 512KB 49,95	Amiga Speichererweiterung 512KB 49,95
	Surf Ninja DV 59,95	Wizardry 7 DV 49,95	Amiga Speichererweiterung 512KB 49,95	Amiga Speichererweiterung 512KB 49,95
	Surf Ninja DV 59,95	X - Wing DV 67,95	Amiga Speichererweiterung 512KB 49,95	Amiga Speichererweiterung 512KB 49,95
	Surf Ninja DV 59,95	B - Wing DV 59,95	Amiga Speichererweiterung 512KB 49,95	Amiga Speichererweiterung 512KB 49,95
	Surf Ninja DV 59,95	X-Wing Upgrade DV 69,95	Amiga Speichererweiterung 512KB 49,95	Amiga Speichererweiterung 512KB 49,95
	Surf Ninja DV 59,95	Zeppelin DV 59,95	Amiga Speichererweiterung 512KB 49,95	Amiga Speichererweiterung 512KB 49,95

Inland ab 250,- DM Portofrei / Vorkasse 5,50 DM - Nachnahme 9,90 DM zuzügl. 3,- DM Zahlkartengebühr

Abkürzungen: DV = Spiel und Anleitung deutsch / DA = Anleitung deutsch / EV = Englische Version

X = Spiel bei Redaktionsschluss noch nicht am Markt / 1 V = Spiel in Vorbereitung / Irrtümer vorbehalten

Versandliste kostenlos
anfordern !!!!!!!

Versand erfolgt kostenlos
im Sicherheitskarton !!!!!!!

Ruf doch mal an !!!!!!!

Besetzung des Depots ist sonst erst möglich, wenn man alle über die Brücke angreifenden Einheiten zerstört hat, und einige Verbände von dem Brückenkopf abziehen kann.

Angriff auf das Hauptquartier: Beide Truppenteile stoßen erst auf die Fabrik vor, das Skullgeschütz läßt sich mit dem Kampfpanzerzug ausschalten, der über beträchtliche Erfahrung verfügen sollte. Es ist hier sogar sinnvoll, radikal mit allen Einheiten vorzuziehen, da das Skullgeschütz so sein Feuer nicht auf eine Einheit konzentrieren kann. Mit den zusammengezogenen Truppenverbänden greift man nun das Hauptquartier an, dessen Eroberung kein Problem darstellen sollte.

Mission 4 – Wabodae

(Zeitlimit: 21 Züge)

Spieler: 16 Landeinheiten

(+ 8 verfügbar)

Lufteneinheiten (+ 3)

Computer (rot):

18 Landeinheiten

2 Lufteneinheiten

Computer (gelb):

4 Landeinheiten

• Auftrag: Beide Flughäfen in der Bucht von Meltix erobern

Dem gelben Computergegner muß man nicht allzuviel Bedeutung zumessen, da er keine ernstzunehmende Gefahr darstellt, aber kann ihn zwecks Erfahrungsgewinnung trotzdem im späteren Verlauf des Spiels ausradieren.

Zuerst sollte man das östliche Depot durch eine Ranger-Einheit erobern, da die vorhandenen Truppen (Radarfahrzeug, Buggy, 2 Snake, 1 Tankfahrzeug) sich als sehr nützlich erweisen und man hier gewonnene Erfahrungspunkte verteilen darf. Die in Sichtweite liegende feindliche Buggy-Einheit wird durch die beiden eigenen Buggy-Einheiten zerstört, nun ist eine risikolose Eroberung der neutralen Stadt Hornhill (im Osten) durch eine Demon-Einheit möglich. Zur Absicherung dieses Abschnittes platziert man die beiden schweren Panzer (um die in Hornhill liegende Mine) auf der Straße. Problematisch wird es, den Feind von einem Vorstoß abzuhalten, wenn im späteren Verlauf der Mission der See zufrüert und ein einfacheres Vorstoßen der Einheiten ermöglicht. Hier gilt es, mit unterstützenden Buggy-Einheiten den Vorstoß abzuwehren oder zumindest auf dem See zu binden (sehr prak-

tisch, denn nach ca. 5 Runden stellt sich Tauwetter ein...). Die Besetzung der weiter nordöstlich gelegenen Stadt Kitu ist nicht zu empfehlen, da die verschwendeten Energien irrelevant für den Missionserfolg sind.

Alle restlichen Einheiten sichern die Südflanke und positionieren sich nahe der Brücke, wobei auf das Skull-Geschütz Rücksicht genommen werden muß (3 Felder Reichweite).

Wichtig ist es, so früh wie möglich den neutralen Flughafen zu besetzen (2 Genom-Jäger, 1 Transportflugzeug, 1 Ranger-Einheit) und die Jäger offensiv (mit Unterstützung durch Trolleinheiten) gegen die feindlichen Jäger einzusetzen, deren Zerstörung erste Priorität hat.

Hat man die Lufthoheit erlangt und alle feindlichen Ranger- und Infanterie-Einheiten vor der Rückeroberung des Flughafens vernichtet, liegt das weitere Vorgehen im Ermessen des Spielers: Entweder kann man die Transportmaschine mit 2 Infanterieeinheiten beladen und nach Südosten zum verbleibenden Flughafen schicken und die Mission durch die Eroberung von diesem abhaken oder man kämpft sich langsam auf dem Landweg durch, was mit allerlei Strapazen aber auch mit mehr Erfahrung verbunden ist.



Ehre dem Room! Unsere Einheiten auf dem Vormarsch

Mission 5 – Bufaswe

(Zeitlimit: 26 Züge)

Spieler: 29 Landeinheiten

(+ 2 verfügbar)

2 Marineeinheiten

(+ 2 verfügbar)

Computer (rot):

35 Landeinheiten

2 Marineeinheiten

Computer (grün):

3 Landeinheiten

• Auftrag: Stadt Terdon Gent besetzen

Das wohl größte Problem bei dieser Mission ist das Wetter, weil nach ca. 10 Zügen ein starker Regen einsetzt, so daß alles versumpft, was einen Vormarsch, außer auf dem Schienenweg, entscheidend behindert.

Nördlicher Schauplatz: Zuerst sollte man die Fabrik oberhalb des eigenen HQ erobern und alle schwachen Einheiten (Instandsetzungsfahrzeuge) in der Nähe dort unterbringen. Diese kann man erst unbesorgt wieder herausziehen, wenn die feindliche Artillerie auf dem gegenüberliegenden Ufer durch die eigenen Patrouillenboote zerstört wurde (auch wenn man eins dabei opfern muß). Die beiden noch auf der Hauptinsel stehenden Buggies sollten, wie auch der Kampfpanzerzug, zur nördlichen Front gezogen werden. Die in Sichtweite liegenden Einheiten sollten mit dieser Unterstützung kein Problem darstellen. Wenn der Computer keinen neuen Vorstoß unternimmt, mit dem in der Fabrik stehenden Baufahrzeug die Schienen so weit wie möglich instandsetzen. Gleichzeitig die Seehoheit erlangen, indem man die 2 feindlichen Patrouillenboote durch die eigenen schweren Panzer, das verbleibende Patrouillenboot und eventuell den Kampfpanzerzug versenken läßt. Wenn dies geschafft ist, kann man

die Einheiten, welche sich reparieren lassen wollen, gefährlich werden könnte. Hat man die Stadt erobert und entsprechend abgesichert, verfügt man mit dem weiter südlich platzierten Instandsetzungszug über zwei wichtige Aufladestationen. Gleichzeitig sollte man zwecks Energiegewinnung mit den beiden Landungsbooten (mit 2 Demon-Einheiten und 1 Trolleinheit) nach Osten vorstoßen, wo man auf der ersten Insel nach Überwältigung der 2 Demon-Einheiten die Stadt Gond besetzt.

Südlicher Schauplatz: Hier kämpft man neben dem roten Computer noch gegen die grünegefärbten Banditen, welche aber das kleinere Übel darstellen. Das zu erobernde Banditenversteck befindet sich in einer Ruine. Mit den vorhandenen 2 Technotrax, dem Truppentransporter und den 4 Infanterie-Einheiten ist es einfach, nach Osten vorzustoßen und die Stadt Giltow zu besetzen. Es empfiehlt sich, als Unterstützung das Tankfahrzeug und den Munitionstransporter herunterzuziehen, notfalls kann man auch noch kurzfristig eine oder zwei Buggy-Einheiten zur Unterstützung heranziehen. Nachdem alle feindlichen Einheiten in diesem Abschnitt besiegt hat, verteilt man seine reparierten Einheiten auf die Landungsboote (auftanken!) und setzt sie in Richtung Norden in Bewegung (in Stadt Gond wieder tanken).

Nun bieten sich wieder zwei Möglichkeiten, um die Mission erfolgreich abzuschließen:

1. Die Einfachere: Man fährt mit den beiden Ranger-Einheiten von dem Dorf Liandea aus in nordöstliche Richtung. Die erste Einheit läßt man die Stadt Terdon Gont "sichtbar" machen, mit der zweiten kann man problemlos hineinfahren, da der Zugang nicht versperrt ist.

2. Die Schwere (erfordert gute Vorarbeit): Man rückt mit allen Verbänden auf die verbleibende Fabrik des Gegners vor und reibt diese langsam auf. Strategisch günstig ist es hier, das eigene Patrouillenboot die Einheiten angreifen zu lassen, die sich gegen Seenangriffe nicht zur Wehr setzen können. Während die Verbände von Westen her angreifen, sollte man die Landungsboote mit Inhalt dem Gegner in den Rücken fallen lassen und die Fabrik in einen Augenblick erobern, wenn sich gerade feind-

liche Einheiten in dieser befinden. Nachdem man die Fabrik unter seine Kontrolle gebracht hat, hat man keinen Gegner mehr, außer der Zeit, um sich die Stadt Terdon Gent einzuverleiben.

Mission 6 - Gehauwa
(Zeitlimit: 31 Züge)
Spieler: 50 Landeinheiten
3 Luftleinheiten
3 Marineeinheiten
Computer: 74 Landeinheiten
6 Luftleinheiten
5 Marineeinheiten

• Auftrag:
1. Terdon Werdt besetzen
2. Stadt Terdon Zentrum besetzen

Diese Mission läßt sich meiner Meinung nach nicht auf dem konventionellen Weg gewinnen, da der Computer übertrieben starke Produktions- und Reparaturkapazitäten hat und von Anfang an schon über ein beträchtliches Übergewicht verfügt. So muß man sich eben nur auf die Missionsziele konzentrieren, auch wenn die meisten Truppen dabei aufgerieben werden.

Westliche Flanke: Die Truppen hier stehen auf verlorenem Posten, da sie eine defensive Stellung beziehen. Die Truppen sollten im Zickzackmuster angeordnet werden und zwar möglichst weit im Süden, da sie so durch das Skull- und das lonstargeschütz Feuerschutz erhalten können. Wichtig ist es, die Pulsareinheit schnell direkt unter dem Depot am Westen des Hafenbeckens zu platzieren (LKW benutzen), da ihre Feuerkraft erheblich ist und der in 2. Runde einsetzende Regen jegliche Bewegung verhindert. Einheiten können im HQ bzw. Depot aufgeladen werden, um die Zeit des feindlichen Durchbruchs länger hinauszuzögern. Die Front darf frühestens dann zusammenbrechen, wenn die eigenen Landungsboote sich bereits in der Durchquerung des 2. Hafenbeckens befinden. Es ist nicht besonders empfehlenswert, die Jagdbomber an dieser Front einzusetzen, da die östliche Front wesentlich wichtiger ist.

Östliche Flanke (alles in Bereich des Hafenbeckens): Zuerst gilt es, die lonstar auf der anderen Seite des Hafenbeckens durch mehrere unter "Genom"-Schutz geflogene "Exterminator"-Angriffe (noch einen im Flughafen produzieren) zu zerstören, die westlich davon gelegene Skulleinheit

wird durch Selbstmordkommandos von Panzer- bzw. Infanterieeinheiten der Westfront zerstört. Sobald die lonstar ausgeschaltet ist, sollte man die nordöstlich davon stehende Artillerie zerstören, dies kann aber auch durch einen gewagten Vorstoß auf dem Landweg geschehen. Das wie eine kleine Lagerhalle aussehende Versteck im nordöstlichen Zipfel der Hafenanlagen durch die Trolleinheit besetzen und alle Fahrzeuge herausfahren, sobald das lonstargeschütz zerstört ist. Die "Platum"-Einheit muß gut geschützt bleiben, da mit ihr, sobald es die Lage erlaubt, eine Brücke über das Hafenbecken baut.

Zuerst gilt es aber, die Seehehoheit zu erlangen: Dazu platziert man einige Einheiten im westlichen Teil des Hafenbeckens. Der Computer rückt nun seine 3 Patrix und seine Hydraeinheit in das Hafenbecken. Unsere Hydra hat alle Minen aufgenommen und versperren mit diesen die Einfahrt des gefährlichen Hafenbeckens, wenn die gegnerischen Schiffe eingelaufen sind. Nun kann man diese durch die schweren Panzer, die Minen und die eigenen Flugzeuge vernichten.

Während die gegnerische Flotte so abgelenkt ist, stößt man mit seinen 3 Schiffen und mit einer Ranger und einer Trolleinheit beladenen 2 Landungsbooten nach Norden vor. Dort vernichten die 3 Schiffe das lonstargeschütz östlich von der Terdon-Werft, danach kann man die Werft durch die in den Landungsbooten befindlichen Truppen besetzen.

Die Schiffe reparieren und eventuell zur Unterstützung ins Hafenbecken fahren und durch die Gegend schießen, um endgültig die Seehehoheit zu erreichen.

Nun kann man es wagen, die Brücke zu bauen und zieht mit all seinen Einheiten aus dem östlichen Abschnitt nach Norden. Die Besetzung des Depots und das Ausschalten der gegnerischen Einheiten sind nur noch Kavaliersakte. Denn nach Aufladen der Landungsboote fährt man mit ihnen an die Küste vor die Stadt Terdon und läßt diese durch die Rangereinheit besetzen.

Vorher versenken die ebenfalls regenerierten Truppen noch die Hydra- und Matixeinheit, die sich im 2. Hafenbecken aufhalten. Mission erledigt und das erste Kapitel ist geschafft!

KaroSoft

Jürgen Vieth

MS-DOS

1942 Pacific Air War, Handbuch deutsch	97,00	Strike Commander Speech Pack	42,50
Across the Rhine, Handbuch deutsch	97,00	Str Comm Tactical Operation, Anlfg dt	42,50
Aces of the Deep, kompl deutsch	79,50	Subwar 2050, kompl deutsch	92,50
Aces over Europe, kompl deutsch	79,50	Syndicate, kompl deutsch	89,00
Alone in the Dark I, kompl deutsch	95,00	Syndicate Datasik, kompl deutsch	39,90
Anstöß, kompl deutsch	72,50	Terminator Rampage, kompl deutsch	89,00
Anstöß Data World Cup Edition, kpl dt	55,00	Tie Fighter	95,00
Archon ultra, kompl deutsch	89,00	Tornado, incl. Mission Disk 1, Handb. dt.	83,50
Aufschwung Ost, kompl deutsch	74,50	Tornado Mission Disk 1, Anlfg deutsch	42,50
Battle sie I, kompl deutsch	89,00	TTX Tactical Fighter, Handbuch deutsch	95,00
Beneath a Steel Sky, kompl deutsch	72,50	UFO, kompl deutsch	97,00
Creative Writer, ab 8, M(CRESDFI), kpl dt	137,50	Ultima Underworld II, Handbuch deutsch	82,50
Defence (B-Manager Gold), kompl	86,50	Unlimited Adventures (SSI), kpl deutsch	89,00
Burning Steel 2 engl, kompl dt, 76,50	89,00	Ultima VIII, kompl deutsch	92,50
Burning Steel 1 Data, Superschiefe und		Speech Pack zu Ultima VIII, kompl dt.	42,50
USA, All je	39,90	Victory at Sea	89,00
Burning Steel 1-Scenario Editor, kpl dt	39,90	Warlords II	89,00
Canonfodder, Anleitung deutsch	64,50	Wing Comm Academy, Anlfg (Restposten)	49,00
Civilisation, kompl deutsch	95,00	World Cup USA 94, Anlfg deutsch	84,00
Comanche Max Overkill, kpl deutsch	95,00	X - Wing, Handbuch deutsch	95,00
Comanche Scenery Disk II, kpl dt je	55,00	X - Wing Mission II, kompl deutsch	47,00
Dark Sun, kompl deutsch	89,00	X - Wing Upgrade Kit, kompl deutsch	62,50
Das Schw. Auge II, Sternenschweif, kpl dt	89,00	Zeppelin, kompl deutsch	89,00
Day of the Tentacle, kompl deutsch	95,00	Soundblaster pro, BASIC, Handb dt	159,00
Der Clou, kompl deutsch	84,50	Soundblast 16 pro BASIC (CD-Dual) to ASP, dt	229,00
Delta V, engl, kompl deutsch	76,50/89,00	Soundblaster pro 16, Multi-CD, Hdb dt.	299,00
Der Planer, kompl deutsch	86,50	Soundblaster pro 16 ASP Multi-CD, Hdb dt.	359,00
Der Planer Datasik, kompl deutsch	42,50	Soundblaster AWE 32 deutsch	599,00
Die Siedler, kompl deutsch	89,00	Y-Kabel 2 Joysticks an Soundblaster	29,00
Doom	69,00	Aktiv-Boxen f alle Soundkarten	39,95
Elder Scrolls engl / kpl deutsch	76,50/89,00	SPS-300 Aktivlautspr v Creativ/YAMAHA	219,00
Elite II, kompl deutsch	73,50	ORCHID, Gamewave 32", pl, Handb. dt.	279,00
Empire der Lute, kpl dt, DOS u Windows je	76,50	ORCHID, Soundwave 32", pl, Handb. dt.	515,00
Erben der Erde, kompl deutsch	95,00	Gravis-Gamedad	55,00
Eye of the Beholder I, kompl deutsch	89,00	Gravis Joystick schwarz	76,50
Fantasy Empires, kompl deutsch	89,00	Gravis Joystick Analog pro (5 f deutscher Kopie)	86,50
F 14 Fleet Defender, Handbuch deutsch	97,00	Gravis-Elmator Gamemad f 2 Joysticks	84,50
Flight Sim 5.0, kompl deutsch	135,00	CH-Virtual Pilot Flug- u Fahrsm-Steuerung	175,00
Scenery, New York (f FS 5.0)	54,00	CH-Flight Stick pro	149,90
Scenery, Paris (f FS 5.0)	54,00	CH-Gamemad Automatic 31.2 Joysticks	84,50
Scenery, San Francisco (Mallard) FS 5	69,00		
Scenery, Washington D.C. (Mallard) FS 5	69,00		
Scenery, USA East (f FS 4 u ATP)	89,00		
Scenery, USA West (f FS 4 u ATP)	89,00		
Scenery, (D. Osten) Mittelgeb./Rheinland/Frankfurt/Berlin u Bayern f FS 4 und 5 je	49,00		
Scenery, Tyrol u Salzburg f FS 4 u 5 je	64,00		
Scenery, Italy	69,00		
Fields of Glory, kompl deutsch	95,00		
Gabriel Knight, kompl deutsch	76,50		
Goblins II, kompl deutsch	86,50		
Grand Prix (MICROPROSE), Handb dt	89,00		
Hanse De Luxe, kompl deutsch	47,00		
Harpoon II	86,50		
Inca II, kompl deutsch	95,00		
Incredible Toys, kompl deutsch	76,50		
Indiana Jones II, kompl deutsch VGA	39,90		
Indiana Jones IV, kompl deutsch	54,00		
Indy Car Racing, Handbuch deutsch	79,50		
Ishtar II, kompl deutsch	69,00		
Knights Quest V u VI, kompl deutsch, je	86,50		
Kolumbus, kompl deutsch	76,50		
Larry VI, kompl deutsch	69,00		
Legend of Kyandia I, kpl deutsch	89,00		
Lemmings I, Handbuch deutsch	89,00		
Links pro 386er, Handb. deutsch SVGA	89,00		
Links pro Course, Mauna Kea/Pinehurst/Banff/Springs/The Belfry/Innisbrook/Pebble Beach/Virestone je	47,00		
Links pro Course, Castle Pines	89,00		
Lolipop, deutsche Version	41,50		
Other Matthaus, kompl deutsch	74,50		
MAD-News, kompl deutsch	89,00		
Magic of Endoria, kompl deutsch	89,00		
Master of Orion, Handbuch deutsch	95,00		
Micromachines, Anlfg, deutsch	64,00		
Monkey Island I, kompl deutsch	39,90		
Monkey Island II, kompl deutsch	54,00		
Mortal Combat, Anleitung deutsch	59,00		
NHL Hockey, Handbuch deutsch	86,50		
Nomad, Anleitung deutsch	59,00		
Pacific Strike, Handbuch deutsch	92,50		
Pac Strike Speech Pack, Anlfg deutsch	42,50		
Palmer, kompl deutsch	89,00		
Pinball Fantasies, Anleitung deutsch	64,00		
Prates Gold, kompl deutsch	86,50		
Pizza Connection, kompl deutsch	95,00		
Privateer, kompl deutsch	76,50		
Privateer Speech Pack, Anlfg deutsch	39,90		
Privateer Spec Operation I, Anlfg dt	42,50		
Quest I, Glory IV, kompl deutsch	76,50		
Railroad Tycoon De Luxe, Handb deutsch	82,50		
Railroad Tycoon, Handbuch deutsch	39,90		
Ravenloft, kompl deutsch	89,00		
Red Baron incl. Mission Disk, kpl deutsch	83,75		
Return to Zork, Anleitung deutsch	82,50		
Reunion, kompl deutsch	77,50		
Robinsons Requiem, Anleitung deutsch	64,00		
Russheim, kompl deutsch	71,50		
Sam & Max, kompl deutsch	89,00		
Scotors Zauberschloß, kompl deutsch	69,00		
Seal Team, Anlfg deutsch (Restposten)	49,00		
Sensible Soccer, Anleitung deutsch	69,00		
Sherlock Holmes, kompl deutsch	86,00		
Silent Service I, Handbuch deutsch	39,90		
Sm City 2000, kompl deutsch	95,00		
Sm City 2000 Data I engl dt, Version	39,90		
Simon The Sorcerer, kompl deutsch	95,00		
Softwaremanager, kompl deutsch	79,50		
Space Quest IV u V, kompl deutsch je	79,50		
Star Trek 25th Anniver, kompl deutsch	75,50		
Star Trek I, Anleitung deutsch	89,00		
SS-N 21, kompl deutsch	86,50		
Starlord, kompl deutsch	95,00		
Strike Commander, Handbuch deutsch	95,00		

CD-ROM

1942 Pacific Air War, Handbuch deutsch	105,00
Air Combat Classics	89,00
Al Quadam	89,00
Anstöß, incl. World Cup Edition, kompl. dt.	92,50
Battle Isle II, kompl deutsch	89,00
Bettelmann Universal Lexikon, kpl dt	129,50
Burning Steel, incl. 3 Missions, kpl dt	95,00
Burning Steel II, engl/kpl dt, 76,50/	89,00
Comanche incl. aller Missions, kpl dt.	105,00
Daemonsgate, Anleitung deutsch	89,00
Dark Sun, kompl deutsch	89,00
Das Schwarze Auge, kompl deutsch	72,50
Day of the Tentacle, kompl deutsch	95,00
Der Clou, kompl deutsch	84,50
Der Planer incl. Datasik, kompl deutsch	88,00
Discoveries of the Deep	89,00
Dragonsphere, Anleitung deutsch	95,00
Elite II, Handbuch deutsch	69,00
Empire der Erde, kompl deutsch	76,50
Erben der Erde, kompl deutsch	95,00
Eyes of the Beholder Triologie, kpl deutsch	95,00
Fantasy Empires, kompl deutsch	76,50
Gabriel Knight	85,00
Inca II, kompl deutsch	119,00
Indiana Jones IV (Tasche)	89,00
Iron-telix, kompl deutsch	89,00
Journeysman Project, kompl deutsch	60,50
Labyrinth of Time	76,50
Larry I, II, III u V, dt, Anlfg bzw. kpl dt	92,50
Larry VI, deutsche Anleitung	74,50
Legend of Kyandia, deutsch/englisch	82,50
Lemmings I und II, Anlfg deutsch	69,00
Lolipop	76,50
Lost Treasures of Infocom I u II	64,00/59,00
Lucas Arts Classics/Com/Zack Mc K/Manc u	
Indiana Jones III/Monkey II, kpl dt.	109,00
Mad Dog McCree	89,00
Mega Race, kompl deutsch	76,50
Might & Magic 3-5, kompl deutsch	97,50
Nomad, Anleitung deutsch	59,00
Outpost, kompl deutsch	95,00
Pinball Dreams De Luxe, Anlfg deutsch	77,50
Police Quest IV, Anleitung deutsch	74,50
Privateer incl. Speech, Handb deutsch	99,00
Der Patrizer, kompl deutsch	99,00
Railroad Tycoon, Handbuch deutsch	39,90
Ravenloft, kompl deutsch	76,50
Rebel Assault, Sprache engl/Texte dt	89,00
Rise of the Robot	a A
Sage of Aces (R Baron + A of the Pac) dt.	92,50
Sam & Max, kompl deutsch	99,00
Silent Service II, Handbuch deutsch	99,00
Space Quest I-V, dt, Anlfg bzw kpl dt	92,50
Star Trek 25th Annivers, Anlfg deutsch	105,00
Starlord, kompl deutsch	97,00
Super Strike Commander incl. Miss., dt	92,50
Syndicate plus, kompl deutsch	99,00
The Horde	89,00
Theme Park, kompl deutsch	109,00
Tornado, incl. Miss. I, Handbuch deutsch	83,50
TFX, Handbuch deutsch	109,00
UFO, kompl deutsch	97,00
Ultima Underworld I und II	95,00
Ultima VII u II, Datasik, Anlfg dt	109,00
Ultima VIII incl. Speech, kompl deutsch	129,00
Under a Killing Moon, kompl deutsch	114,50
Who Shot Johnny Rock	55,00
Winter Olympiad, kompl deutsch	79,50
Winter u Summer Challenge, Anlfg dt	49,00
Wizardry 6 u 7, kompl deutsch	97,00
Wolfpack, Handbuch deutsch	79,00
World Cup USA 94, Anlfg deutsch	64,00

+ = bei Drucklegung noch nicht lieferbar
Änderungen vorbehalten!

SPIELELISTE KOSTENLOS (BITTE UM ANGABE DES COMPUTERTYPS)

VORKASSE 6,- • UPS-NACHNAHME 15,- • POST-NACHNAHME 9,-

AUSLAND NUR EUROSCHHECK PLUS DM 25,-

MO - DO 8.30 - 18.00, Freitags 8.30 - 16.00 Uhr:

☎ 02103 - 3 10 41 oder 02103 - 4 20 88

ODER SCHREIBEN SIE UNS:

POSTFACH 404 • 40704 HILDEN

Kein Ladenverkauf, nur Versand

Civilization (Amiga)

Alexander Kaiser faßte sich ein Herz und sandte uns endlich auch einmal eine Amiga-HEX-Hexerei.

Fehlen Euch in Microproses Klassiker die Bestechungsgelder, kann der gewünschte Zahlenwert (zum Beispiel "7F7F") in dem aktuellen Spielstand an Position Block 139FF überschrieben werden. Habt Ihr alles richtig gemacht, lockt Euer Konto mit 30000 Goldeinheiten.

Ravenloft

Eine HEX-Hexerei zum neuesten SSI-Rollenspiel stammt von Jochen Till aus Gröbenzell

In den untenstehenden Tabellen sind sowohl die entsprechenden Adressen als auch Werte enthalten, die man zum

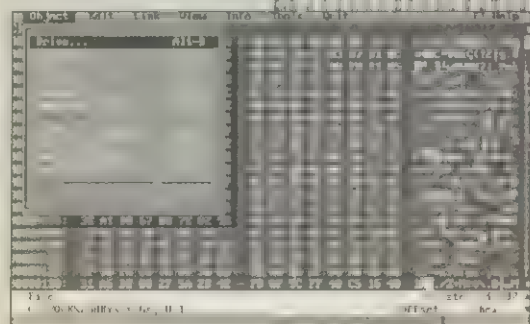
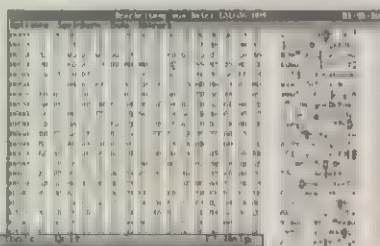


Haut es Eure Helden schon nach der ersten Runde aus den Socken oder geht Euch zu schnell das Geld aus? Ab jetzt kein Problem mehr, denn wir zeigen Euch, wie Ihr Spielstände manipuliert, ohne das der Programmierer etwas merkt.

So geht's!

Als allererstes benötigt Ihr einen sogenannten HEX-Editor, mit dem Ihr Euch zum Beispiel den Inhalt von Spielständen anschauen könnt. "Diskedit" aus den Norton Utilities oder die PC Tools haben sich dabei bestens bewährt, "Debug" unter DOS tut's aber auch. Nun benötigt Ihr noch den Spielstand und es kann losgehen. Verändert mit dem HEX-Editor bitte nur Werte in eventuellen "Savegames", da im schlimmsten Fall die Festplatte das Zeitliche segnen kann. Sinnloses Herumschreiben in den Spielständen hat sich ebenfalls wenig bewährt, da dieselben dann nur noch in den seltensten Fällen vom Hauptprogramm geladen werden konnten. Wer Schwierigkeiten mit den angegebenen Positionen hat, sollte folgendes wissen: Im Allgemeinen werden

alle Positionen (Offset) entweder mit der Nummer des relativen Sektors und der dazugehörigen Hex/Dezimal-Position, oder, wenn die Angabe des relativen Sektors fehlt, einfach nur mit der Hex- oder Dezimal-Position beschrieben. Die letzteren beziehen sich dann auf die Hex- oder Dezimalfolge vom Anfang der Datei an. Dabei kommt es immer darauf an, wie Euer Hex-Editor die Dateien anzeigt. Ist die Angabe im Heft mit der Eures Editors nicht ganz kompatibel, können zum Beispiel die Sektoren abgezählt werden. *kn*



Mit dem "Diskedit" von Norton (links) sind Spielstandmanipulationen kein Problem mehr

Editieren benötigt. Bei Zahlen mit mehr als einer Hex-Stelle (ab 255 aufwärts) muß der Hex-Code von hinten her eingegeben werden! Im Beispiel also:

Die Dezimalzahl 10000 lautet in Hex-Schreibweise 2710. Man muß dann 10 27 eingeben, damit es klappt, bei 100000 entsprechend A0 86 01!

Die Listen sind für die CD-ROM-Version des Spiels, bei der Diskettenversion können sich Werte ändern. Hier heißt's ausprobieren.

XX = hier stehen die momentane und die maximale Lebensenergie (10000)

XX = hier stehen die Erfahrungspunkte für die verschiedenen Klassen. Hat Euer Held nur eine Klasse, müssen die restlichen Stellen mit FF gefüllt werden. Für jede Klasse stehen 4 Stellen zur Verfügung.

XX = Hier können die Zahlen aus der Item-Liste eingetragen werden. Die 00 zwischen den einzelnen XX muß bleiben.

xx = Hier werden die anderen Werte aus der Adressentabelle eingesetzt.

Euer 1. Held könnte wie folgt aussehen:

```
00000070 3C B4 17 00 FF FF 00 44 41 4D 4F 4E 00 00 00 00
00000080 00 00 00 00 00 00 00 00 00 0B 00 05 03 FF FF 6F
00000090 00 03 0A XX XX XX XX 12 00 FF FF FF FF XX XX
000000A0 XX XX XX XX XX XX XX XX 12 10 13 13 11 11 12
000000B0 12 12 12 12 12 00 00 XX 00 XX 00 XX 00 XX 00
000000C0 00 XX 00 XX 00 XX 00 XX 00 XX 00 XX 00 XX 00
000000D0 00 XX 00 XX 00 XX 00 XX 00 XX 00 FF FF FF FF
000000E0 00 FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF
```

Position	Held 1	Held 2	Held 3	Held 4
Linker Finger	CF	317	55F	7A7
Rechter Finger	D1	319	561	7A9
Linke Hand	D3	31B	563	7AB
Rechte Hand	D5	31D	635	7AD
Körper	D7	31F	567	7AF
Kopf	D9	321	569	7B1
Handgelenk	DF	327	56F	7B7
HP momentan	93,94	2DB,2DC	524	768,76C
HP maximal	95,96	2DD,2DE	525,526	76D,76E
XP 1. Klasse	9D bis A0	2E5 bis 2E8	52D bis 530	775 bis 778
XP 2. Klasse	A1 bis A4	2E9 bis 2EC	531 bis 534	779 bis 77C
XP 3. Klasse	A5 bis A8	2ED bis 2F0	535 bis 538	77D bis 780
Inventory	B7 bis CD	3FF bis 316	547 bis 55D	777?

Adamantite Plate Helm	20
Adamantite Chain Helm	1F
Adamantite Chain Mail	16
Adamantite Plate Mail	18
Ancient Elven Crown	5C
Ancient Elven Plate Helm	52
Ancient elven Plate Mail	5F
Ancient Elven Shield	66
Ancient Elven Sword	69
Arrow	39
Arrow of Slay Undead	58
Axe of Hurling	57
Ba'al Verzi Dagger	68
Bag of Holding	50
Barovian Coin	75
Battle Axe	24
Blood Bat Key	98
Blood Key	98
Blue Robe	8
Bracers of Protection	51
Broad Sword	29
Bronze Helm	1D
Bronze Mail	12
Chain Collar	18
Chain Mail	0E
Chest	2
Church Vestibule Key	6D
Cleric Holy Symbol	33
Cloak	5D
Composite Bow	30
Dagger	28
Dagger of Throwing	59
Elixir of Youth	38
Elven Chain Collar	1C
Elven Chain Mail	10
Elven Signet	7D
Emerald Catacomb Key	97
Finger of Commandment	87
Footman's Pick	65
Forgotten Gold Church Key	72
Gauntlets of Dexterity	53
Gold Church Key	6A
Gold Teardrop Church Key	A1
Green Elven Tomb Key	9C
Halberd	2D
Holy Symbol of Lord Dhelt	74
Holy Symbol of Ravenkind	73
Ivory Seal of Entrance	6E
Iron Cementary Gate Key	9D
Iron Elven Tomb Key	6C
Ivory Scroll Case	4
I, Strahd	8C
Jade Cavern Keys	90,91,92,93

Javelin of Lightning	5A
Jeweller's Key	70
Keoghtom's Ointment	42
Key Ring	5
Leather Armor	0C
Leather Helm	1A
Lock Picks	32
Long Sword	28
Mace	25
Mage's Journal	8F
Mage's Spellbook	A6
Magic Stone	A5
Manual	8A
Oil of Fiery Burning	41
Onyx Catacomb Key	96
Paladin Holy Symbol	34
Paladin's Dagger	9F
Paladin's Key	71
Paladin's Sword	9E
Parchment Fragment 1	61
Parchment Fragment 2	62
Parchment Fragment 3	63
Parchment Fragment 4	64
Phylactery of Long Year	55
Plate Helm	1E
Plate Mail	14
Potion of Extra Healing	3C
Potion of Fire Resist	3D
Potion of Giant Strength	3E
Potion of Healing	3F
Potion of Speed	40
Pouch	0
Pouch of Unusual Golden Dust	7C
Priceless Fire Ruby	77
Quarterstaff	26
Quiver	6
Ravenloft Silver Tower Key	9A
Ravenloft Tower Key	99
Ring of Feather Fall	43
Ring of Fire Resistance	44
Ring of Free Action	45
Ring of Protection	46
Ring of Regeneration	47
Ring of Wizardry	48
Rod of Rebirth	49
Rod of Smiting	4A
Ruby Catacomb Key	94
Sack	1
Sapphire Catacomb Key	95
Sasha's Reading Glass	7A
Seed of Morninglord	89
Sharp Iron Svalich Road Key	6F
Shield of Lightning Protection	67
Shields	21,22,23

Short Sword	27
Silver Moon Key	A3
Silver Star Key	A2
Sling	31
Sling Bullet	3A
Sling of Seeking	5B
Sling Pouch	3
Spear	2E
Stone	A4
Stone Giant Gauntlets	54
Stone of Good Luck	56
Strahd's Invitation	78
Throwing Knife	2F
Tome of Artifacts	35
Trnina's Catalogue	79
Two-handed Sword	2C
Van Richten's Guide to Werebeast	8E
Van Richten's Tale of Strahd	8D
Victor Grymng's Bone Vault Key	6B
Vistani Potion	7B
Vistani Tarokka Card	88
Wand of Enemy Detection	4B
Wand of Fireballs	4C
Wand of Frost	4D
Wand of Magic Missiles	4E
Wand of Paralyzation	4F
Warhammer	2A
Wereraven Feather	76
White Robe	0A
Winged Holy Symbol	A0
Withered Heart of Mortal Ardor	88



DER OFFIZIELLE ...

BUNDESLIGA MANAGER

Für PC und AMIGA

Vom



empfohlen ...



Großes Bonus-Info-Paket
für Amiga oder PC,
lieferbar ab Juni 1994 gegen
30,- DM in bar oder EC-Scheck
bestehend aus:

- Ausführlicher Info-Broschüre,
- Spielbarer Demodiskette und
- einem wertvollem Überraschungsgeschenk

Zu bestellen bei:

Software 2000
Stichwort „Bonuspaket“
Postfach 110
23691 Eutin

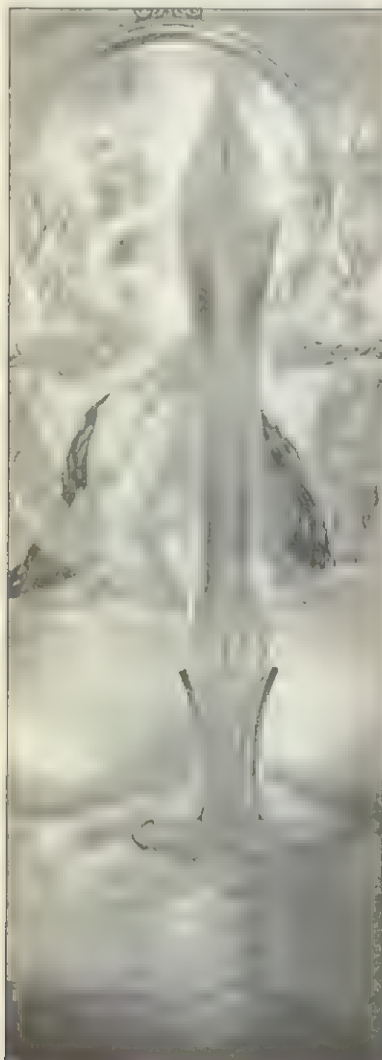


SOFTWARE 2000
Programmiert auf gute Unterhaltung.

Software 2000 • Postfach 110 • 23691 Eutin • Telefon (0 45 21) 80 04 0 • Hotline (0 52 41) 98 60 10

Hired Guns (MS-DOS)

Mark Müller aus Burgdorf vertiefte sich in die Spielstände DMA's *Hired Guns* und splittet für Euch die Spielerdaten genauestens auf. Bearbeitet einfach die Datei "...\\DATA\\Player.Dat" nach unten stehendem Muster. Die letzten vier Felder (Wx) vor dem nächsten Charakter solltet Ihr freilassen, da es zeitweise passieren kann, daß Euer Charakter dann keine Gegenstände mehr bei sich hat.



Verfügbare Gegenstände in "Hired Guns"

Nr	Gegenstand	Nr	Gegenstand
1	Disruptor Cannon	2	RPG Rocket Launcher
3	Neutronflux Laser Cannon	4	Mounted Machine Gun
5	Hyd-Fluorine Hand-Laser	6	Particle Beam Rifle
7	Small-Arms 9 (Imperial Auto)	8	Oxy 6 Flammer
9	Oxy 6 Flammer Junior	10	(Silenced) Supercouvert
11	Small-Arms 6 (Silent Auto)	12	Mounted Minigun
13	M73 Auto-Gun	14	Sniper Rifle
15	Tungsten-Bore Rifle	16	Smith & Wesson 29
17	Shotgun	18	UPBI Issue 38
19	Blastor 52-C	20	Tungsten-Bore Handgun
21	Sonic Stunner	22	Unidentifiable Remains
23	Banana	24	EMF Stunner
25	Naomi VI Assault Rifle	26	Naomi Grenade Launcher
27	40 mm Explosive Grenades	28	
29	Fusion Power Core Ring	30	Auto-Sentry Kit
31	Brick	32	Broken Bottle
33	Auto-Sentry Kit (multi-D)	34	Proximity Mine
35	Proximity Mine 2nd. Edn.	36	Disruptor Charge
37	Anti-APC Rocket	38	.44 High AET Sabre MK II
39	.44 THV	40	9 mm AET High Velocity
41	Flammer Refill (100cc)	42	Flammer Refill (UX Gas) (100cc)
43	Flammer Junior Refill (50cc)	44	Flammer Junior Refill (UX Gas) (50cc)
45	Bore Explosive Slug	46	Bore Rifled Slug
47	9 mm THV 'mini' Series	48	.38 UPBI Glaser
49	1 KJoule Uni-Cell	50	3 KJoule Twin-Cell
51	6 KJoule Tri-Cell	52	Unidentifiable Remains
53	Banana Pieces	54	Crusty Baguette
55	Cheese	56	Bottle
57	Apple	58	Chicken Drumstick
59	Large Loaf	60	Flask
61	Standard Rations I	62	Standard Rations II
63	Standard Rations III	64	Medical Pack
65	Syringe Anti-Toxin	66	Droid Repair Kit
67	Fusion Power Core Ring	68	Fusion Power Core Ring
69	Fusion Power Core Ring	70	
71	Common Key	72	Ornate Key
		73	Security Access Wafer (Civilian)
74	Security Access Wafer (Unrestricted)	75	Security Access Wafer (Employee)
76	Security Access Wafer (Officers)	77	Psionic Amp?
78	Psionic Amp?	79	D.T.S. Module
80	D.T.S. Module (Ultra Proto)	81	
82	Psionic Amp Fireball	83	Psionic Amp Inferno
84	Psionic Amp Blast	85	Psionic Amp Devastate
86	Psionic Amp Fireshield	87	Psionic Amp Shield
88	Psionic Amp Granite Strength	89	Psionic Amp Titanium Strength
90	Psionic Amp Wall	91	Psionic Amp Banish Wall
92	Psionic Amp Bridge	93	Psionic Amp?
94	Psionic Amp Feather	95	Psionic Amp Sonic Blast
96	Psionic Amp Shock Blast	97	Psionic Amp Gills
98	Psionic Amp Part Waves	99	Psionic Amp Quench
100	Psionic Amp Watertight	101	Psionic Amp Electrify
102	Psionic Amp Lightning	103	Psionic Amp Fry
104	Psionic Amp Foresight	105	Psionic Amp Teleprot
106	Psionic Amp?	107	Psionic Amp Cure Poison
108	Psionic Amp Heal	109	Psionic Amp Transmute
110	Psionic Amp Miracle	111	Unidentifiable Remains
112	Proximity Mine #Armed#	113	Proximity Mine 2nd. Edn. #Armed#
114	Nuts		

```

0000 ID ID ID ID ID ID ID ID ID ID ID ID ID ID ID ID
0016 ID ID ID ID ID ID ID ID ID ID ID ID ID ID ID NM
0032 NM NM NM NM NM NM NM NM NM NM NM NM NM NM NM
0048 NM IM NM IM NM NM NM NM NM NM NM NM NM NM NM
0064 RS RS RS RS RS RS RS RS RS RS RS RS RS RS RS
0080 RS RS RS RS RS RS RS RS RS RS RS RS RS RS RS
0096 BF BF BF BF BF BF BF BF BF BF BF BF BF BF BF
0112 BF BF BF BF BF BF BF BF SN SN SN SN SN SN SN SN
0128 SN SN SN SN SN SN SN SN SN SN SN SN SN SN SN
0144 SN SN SN SN SN SN ?? ?? ?? ZS ZS PH PH AG AG EF
0160 EF W1 W1 W1 W1 W2 W2 W2 W3 W3 W3 W3 W4 W4 W4
0176 W4 W5 ... Waffen und Ausrüstung ...
0192 ... Waffen und Ausrüstung ...
0208 ... Waffen und Ausrüstung ...
0224 ... Waffen und Ausrüstung ...
0240 Wx Nächster Spieler mit ID ID ID ...
  
```

Legende.
 ID: Kennungsnummer und Herkunft, z.B.: 00-98CC Earth
 NM: Name, z.B.: Sygess, Cheule
 RS: Rasse + Alter, z.B.: Female, 27 yrs.
 BF: Beruf, z.B.: Earth citizen
 SN: Name im Spiel, z.B.: Cheule
 ??: unbekannt
 ZS: Füllmaß und Zustand des Spielers (normaler Zustand: FF 7F Hex)
 PH: Physique
 AG: Agility
 EF: Erfahrung
 W1..Wx: Waffen und Gegenstände in einem Feld von je 4 Bytes:
 F1 F2 F3 F4
 F1: 1. Feld: Nummer des Gegenstandes
 F2: 2. Feld: Schaden am Gegenstand
 F3: 3. Feld: Munition des Gegenstandes / Anzahl der Gegenstände
 F4: 4. Feld: unbekannte Bedeutung

Ihr Online PC zum Träumen.



So kommen Sie schnell zu Ihrem Traum-PC:

Greifen sie jetzt zu - hier gibt es Ihren Traum-PC mit Superservice. Auf Wunsch auch mit einer zeitgemäßen Finanzierung, schon ab **DM 49,-** monatlich. Für individuelle Finanzierungsberatung rufen Sie bitte unseren Finanzierungs-Service unter 0211-613084 an. Die Finanzierung erfolgt über die Hausbank, der effektive Jahreszins beträgt immer 13,9%.

Vollservice-Hotline-Vollinstallation 12 Monate Garantie (3 Jahre möglich!)

ONLINE Marken-PCs inklusive Maus, MS-DOS 6.2 deutsch, Windows 3.1, dt.

ONLINE 386 DX 40

Desktop Gehäuse,
4 MB RAM,
386-40 ISA,
1.44 MB Laufwerk 3.5",
250 MB Festplatte,
1 MB ISA VGA Karte
AT-BUS ISA Controller,
Mitsumi Tastatur,
14" Color Monitor

DM 2.999,-

ONLINE 486 DX2 66

Desktop-Gehäuse,
4 MB RAM,
486-66 VLB,
1.44 MB Laufwerk 3.5",
250 MB Festplatte,
1 MB VLB VGA Karte
AT-BUS VLB Controller,
Mitsumi Tastatur,
14" Color Monitor

DM 3.499,-

ONLINE 486 DX 40

Desktop Gehäuse,
4 MB RAM,
486-40 VLB,
1.44 MB Laufwerk 3.5",
250 MB Festplatte,
1 MB VLB VGA-Karte
AT-BUS VLB Controller,
Mitsumi Tastatur,
14" Color Monitor

DM 2.999,-

ONLINE PENTIUM

Tower-Gehäuse,
5 LC 60 LB,
8 MB RAM,
1.44 MB Laufwerk 3.5",
340 MB Festplatte,
1 MB VLB miro VGA-Karte,
VLB Multi I/O-Controller
Cherry Tastatur,
14" Color Monitor

DM 5.980,-

AUFPREISE FÜR ONLINE PCs

Big Tower	DM 129,-	Festplatte 340 MB	DM 219,-
Soundblaster Pro Deluxe	DM 199,-	Monitor 15" NI	DM 459,-
Soundblaster 16 ASP	DM 349,-	Drucker Epson Stylus 800	DM 599,-
Orchid Soundwave 32	DM 429,-	24 Monate Garantie	+ 5%
CD Rom Double Speed	DM 349,-	36 Monate Garantie	+ 10%

***Nicht lange warten, sofort bestellen. Nutzen Sie die zeitgemäßen Finanzierungsangebote von On-Line Service. Die Finanzierung erfolgt über die Hausbank, der effektive Jahreszins beträgt immer 13,9%.**

Wir akzeptieren American Express, Eurocard und Visa!



Alle Preislisten verlieren ihre Gültigkeit, Preisänderungen und Irrtümer vorbehalten.

**Bestellhel.: Mo.-Fr.: 11.00-17.00 Uhr: 0211-61 30 84
Bestellfax rund um die Uhr: 0211-64 111 23**

MEGAPLAY

Tel 040 / 721 13 97 Fax 040 / 724 09 73

Versandpreislisten-Auszug

MS-DOS	CD-ROM	Amiga
1942-Pac A War a 89,90	Indiana Jones 4 d 84,90	7th Guest a 89,90
Aces of the Deep d 79,90	Indy Car Racing d 79,90	Agas a 84,90
Aces over Europe d 74,90	Innocent until c. a 84,90	Ambermoon d 79,90
Airlines a 69,90	Ishtar 2 d 64,90	Anstoß d 69,90
Alienbreed a 59,90	Jurassic Park d 69,90	Anstoß Ultra d 69,90
Alone in the Dark d 89,90	Kick Off 3* d 69,90	Alone in the Dark d 89,90
Alone in the Dark 2 d 89,90	King's Quest 6 d 79,90	Battle Isle 2* d 79,90
Anstöß d 69,90	Lands of Lore d 69,90	Ben a Steel Sky d 69,90
Arcade Pool a 29,90	Larry 6 d 69,90	Big Sea* a 64,90
Archeon Ultra d 79,90	Lemmings 2 a 79,90	Battle of Time a 54,90
A Train d 89,90	Links 366 Pro a 89,90	Ben a Steel Sky d 69,90
-Construction Kit d 49,90	-Kurse je a 44,90	Berlins Lexikon d 119,90
Ausflug Ost d 69,90	Lords of Power a 79,90	Burntime d 69,90
B 17 Fly Fortress a 89,90	Lost in Time d 84,90	Charbreaker* d 69,90
B-Wing d 39,90	Lothar Matthäus d 89,90	Chri Kolumbus d 74,90
Cannon Fodder d 59,90		
Battlechess 4000a d 69,90	Mad News* d 79,90	Civilization d 79,90
Battle Isle 2 d 79,90	Magic of Endoria d 79,90	Cliffhanger a 39,90
Battle Team a 74,90	Master of Orion a 89,90	Crash Dummies* a 49,90
Battle Isle Data2 a 49,90	Mechwarrior 2* d 79,90	Der Schatz i.Silb d 79,90
Battletoads a 59,90	Might & Magic 5 d 79,90	Der Clou d 64,90
Bazooka Sue* d 79,90	Monkey Island 2 d 79,90	Die Siedler d 79,90
Beauty & the Beast d 79,90	Mortal Combat a 64,90	Dune 2 d 59,90
Ben a Steel Sky d 74,90	MFL Coaches a 79,90	Eishockey Man d 74,90
Beit at Kronrod d 79,90	NHL Hockey a 79,90	FIFA Int Soccer* d 59,90
Big Sea a 69,90	Outpost* d 79,90	Hansa d 44,90
Bloodstone a 64,90	Overdrive* a 59,90	Das schw. Auge d 69,90
Bloodnet* a 84,90	Pacific Strike a 39,90	Day of 1 Tentacle d 89,90
Body Blows a 59,90	-Speech a 39,90	Der Clou* d 79,90
Bund Man Pro d 64,90	Pinball Drea 2* a 39,90	Der Patzner d 64,90
Burning Steel 2* d 79,90	Pinball Fantasies a 59,90	D Rassenmäh d 84,90
Burning Steel 2 d 79,90	Prates Gold d 89,90	Der Planer d 84,90
Burntime d 79,90	Pizza Connect* d 84,90	Dungeon Hack d 69,90
Buzz Aldrin a 84,90	Populous 2 a 74,90	Eile 2 d 69,90
Campaign 2 d 79,90	Privateer a 84,90	Eye of Beh 1-3 d 84,90
Cannon Fodder a 64,90	-Speech a 39,90	Eye of the Storm d 79,90
Car & Driver a 74,90	-Sp Operations 1 a 39,90	Fantasy Emp* d 69,90
Carnb Desaster* d 79,90	Quater Pole d 64,90	Gabriel Knight* d 79,90
Games at war 2* d 79,90	Rail Tycoon Del a 74,90	Goblins 3 d 94,90
Chartbreaker* d 69,90	Railway Chell. d 69,90	Golden 7 d 89,90
Christ Kolumbus d 79,90	Ravenloft d 79,90	Hand of Fate d 79,90
Civilization d 89,90	Red Baron+Data d 89,90	Hatrick* d 79,90
Clou Windows a 84,90	Reunion d 74,90	History Line d 64,90
Cash of Steel a 74,90	Russieshem d 49,90	Hits for Six Vol.2 a 59,90
Comanche d 84,90	Sem & Max d 84,90	Indiana Jones 4 d 89,90
-Data 1 d 49,90	Sensible Soccer a 59,90	Inferno* a 89,90
-Data 2 d 54,90	Shadowcaster a 79,90	Iron Hellx d 64,90
Corridor 7 a 39,90	Sherlock Holmes d 74,90	Journym Proj d 89,90
Das schw. Auge 2* d 79,90		
Cyberace d 79,90	Silverball a 59,90	Jurassic Park a 89,90
Cyberstrike* a 64,90	Sim City 2000 a 74,90	King's Quest 6 d 84,90
Danmissege a 64,90	Sim City 2000 d 84,90	Larry 1-5* d 79,90
Danger Streets* a 49,90	Simon the Sorc d 84,90	Larry 1-5* d 79,90
Dark Sun a 69,90	Software Manag d 79,90	Larry 1-5* d 79,90
Das schw. Auge d 74,90	Space Quest 5 d 64,90	Lands of Lore d 69,90
D. schw. Auge 2* d 79,90	Spaceward Hol d 69,90	Lemmings DP d 69,90
Day of 1 Tentacle d 84,90	SSN 21 Seawolf a 79,90	Mad Dog McCreo d 79,90
Delta v a 64,90	Starlord d 89,90	Mad News a 84,90
Der Clou* d 79,90	Star Trek 25th a. d 84,90	Man Enough a 109,90
Der Planer d 79,90	-Judgem Rites a 79,90	Microcosm* a 109,90
Der Patzner d 79,90	Street Fighter 2 a 64,90	Might & Magic 3-5 d 84,90
Der Schatz i.Silb d 84,90	Strike Command a 84,90	Myst a 119,90
Die Siedler d 79,90	-Speech a 29,90	Outpost* d 79,90
Doom a 74,90	Tactical Op.1 a 39,90	Pinball Dreams+* a 74,90
Dune 2 d 64,90	Stronghold d 74,90	Police Quest 4* d 79,90
Dungeon Hack d 79,90	Subwar 2050 d 64,90	Ravenloft d 69,90
Eishockey Man d 79,90	Subwar 2050 d 89,90	Rebel Assault d 84,90
Eile 2 d 64,90	Syndicate d 79,90	Return to Zork a 84,90
Eye of Behold 3 d 79,90	-Data d 39,90	Reunion d 74,90
Evasive Action a 64,90	System Shark* d 84,90	Sam & Max d 84,90
F 1 d 69,90	Termin Rampaged d 79,90	Sherlock Holmes d 69,90
F 14 Fleet Def a 89,90	TFX a 79,90	Space Hulk* d 89,90
Falcon 30 a 89,90	Theme Park d 84,90	Space Quest 1-5 d 84,90
-Data je a 59,90	Tie Fighter* d 84,90	Syndicate Plus d 84,90
Fantasy Empire a 69,90	T Elder Scrolls* a 79,90	Strik Command a 84,90
FIFA Int Soccer* d 69,90	Tornado a 79,90	Stronghold d 79,90
Fields of Glory a 89,90	Desert Storm a 89,90	Subwar 2050 d 89,90
Flashback d 69,90	Turrican 2* a 64,90	TFX d 74,90
Flugsimulator 5 d 124,90	UFO a 89,90	The Greatest d 39,90
-NY Y Paris je a 49,90	Ultima 7 Part 2 a 74,90	The Horde d 79,90
Formula 1 GP a 89,90	Ultima 8 d 84,90	Theme Park* d 79,90
Freddy Pharkas d 69,90	-Speech d 39,90	Tie Fighter* d 84,90
Ultima 8 + Speech d 109,90		
Gabriel Knights d 69,90	Ultima Underw 2 a 74,90	Tornado+Mission a 89,90
Gateway 2 a 69,90	Victory at Sea* d 79,90	Turrican 2* a 64,90
Goat a 64,90	Warlords 2 a 79,90	UFO d 89,90
Goblins 2 d 84,90	Wayne Gretzky 3e d 79,90	Ult Underw 1+2 a 84,90
Goblins 3 d 79,90	Wing C 2+Spe d 69,90	Ultima 7 Bundle a 89,90
Gunship 2000 a 89,90	-Academy a 64,90	Ultima 8 d 114,90
Hand of Fate d 69,90	Winter Olympics a 69,90	Und a Kil Moon* d 109,90
Hansa d 44,90	Wizardry 7 d 89,90	VTD Diverse auf Anfrage d 89,90
Harpoon 2* a 79,90	World Cup USA* d 69,90	Ws Johnny R a 89,90
Hatrick* d 79,90	X-Wing a 84,90	Winter Olympics d 74,90
Hired Guns d 79,90	Upgrade Kit d 59,90	Wolfpack d 69,90
History Line d 79,90	-B-Wing Data d 39,90	Wrath of t Gods d 119,90
Inca 2 d 84,90	Zeppelin d 79,90	Zeppelin* d 84,90
Battle Isle 2 CD d 79,90		
Cyberace d 79,90	Silverball a 59,90	Jurassic Park a 89,90
Cyberstrike* a 64,90	Sim City 2000 a 74,90	King's Quest 6 d 84,90
Danmissege a 64,90	Sim City 2000 d 84,90	Larry 1-5* d 79,90
Danger Streets* a 49,90	Simon the Sorc d 84,90	Larry 1-5* d 79,90
Dark Sun a 69,90	Software Manag d 79,90	Lands of Lore d 69,90
Das schw. Auge d 74,90	Space Quest 5 d 64,90	Lemmings DP d 69,90
D. schw. Auge 2* d 79,90	Spaceward Hol d 69,90	Mad Dog McCreo d 79,90
Day of 1 Tentacle d 84,90	SSN 21 Seawolf a 79,90	Mad News a 84,90
Delta v a 64,90	Starlord d 89,90	Man Enough a 109,90
Der Clou* d 79,90	Star Trek 25th a. d 84,90	Microcosm* a 109,90
Der Planer d 79,90	-Judgem Rites a 79,90	Might & Magic 3-5 d 84,90
Der Patzner d 79,90	Street Fighter 2 a 64,90	Myst a 119,90
Der Schatz i.Silb d 84,90	Strike Command a 84,90	Outpost* d 79,90
Die Siedler d 79,90	-Speech a 29,90	Pinball Dreams+* a 74,90
Doom a 74,90	Tactical Op.1 a 39,90	Police Quest 4* d 79,90
Dune 2 d 64,90	Stronghold d 74,90	Ravenloft d 69,90
Dungeon Hack d 79,90	Subwar 2050 d 64,90	Rebel Assault d 84,90
Eishockey Man d 79,90	Subwar 2050 d 89,90	Return to Zork a 84,90
Eile 2 d 64,90	Syndicate d 79,90	Reunion d 74,90
Eye of Behold 3 d 79,90	-Data d 39,90	Sam & Max d 84,90
Evasive Action a 64,90	System Shark* d 84,90	Sherlock Holmes d 69,90
F 1 d 69,90	Termin Rampaged d 79,90	Space Hulk* d 89,90
F 14 Fleet Def a 89,90	TFX a 79,90	Space Quest 1-5 d 84,90
Falcon 30 a 89,90	Theme Park d 84,90	Syndicate Plus d 84,90
-Data je a 59,90	Tie Fighter* d 84,90	Strik Command a 84,90
Fantasy Empire a 69,90	T Elder Scrolls* a 79,90	Stronghold d 79,90
FIFA Int Soccer* d 69,90	Tornado a 79,90	Subwar 2050 d 89,90
Fields of Glory a 89,90	Desert Storm a 89,90	TFX d 74,90
Flashback d 69,90	Turrican 2* a 64,90	The Greatest d 39,90
Flugsimulator 5 d 124,90	UFO a 89,90	The Horde d 79,90
-NY Y Paris je a 49,90	Ultima 7 Part 2 a 74,90	Theme Park* d 79,90
Formula 1 GP a 89,90	Ultima 8 d 84,90	Tie Fighter* d 84,90
Freddy Pharkas d 69,90	-Speech d 39,90	Tornado+Mission a 89,90
Ultima 8 + Speech d 109,90		
Gabriel Knights d 69,90	Ultima Underw 2 a 74,90	Turrican 2* a 64,90
Gateway 2 a 69,90	Victory at Sea* d 79,90	UFO d 89,90
Goat a 64,90	Warlords 2 a 79,90	Ult Underw 1+2 a 84,90
Goblins 2 d 84,90	Wayne Gretzky 3e d 79,90	Ultima 7 Bundle a 89,90
Goblins 3 d 79,90	Wing C 2+Spe d 69,90	Ultima 8 d 114,90
Gunship 2000 a 89,90	-Academy a 64,90	Und a Kil Moon* d 109,90
Hand of Fate d 69,90	Winter Olympics a 69,90	VTD Diverse auf Anfrage d 89,90
Hansa d 44,90	Wizardry 7 d 89,90	Ws Johnny R a 89,90
Harpoon 2* a 79,90	World Cup USA* d 69,90	Winter Olympics d 74,90
Hatrick* d 79,90	X-Wing a 84,90	Wolfpack d 69,90
Hired Guns d 79,90	Upgrade Kit d 59,90	Wrath of t Gods d 119,90
History Line d 79,90	-B-Wing Data d 39,90	Zeppelin* d 84,90
Inca 2 d 84,90	Zeppelin d 79,90	

d = Spiel komplett in Deutsch a = Anleitung in Deutsch n = Spiel komplett in Englisch
* = Spiel war bei Drucklegung der Zeitschrift noch nicht lieferbar Vorbestellung möglich

Ladenlokal : Bergedorfer Str. 115 (Ecke Vierlandenstr. / 80 m vom CCB)

Neue Öffnungszeiten : Mo - Fr 10.30 - 18.30 Uhr Sa 10.30 - 14.00 Uhr
Versand per Nachnahme zzgl. 9,90 DM, bei Vorkasse (Euro-/Verrechnungsscheck) zzgl. 6,90 DM
ab einem Bestellwert von 250 DM ohne Versandkosten! Ausland nur Vorkasse zzgl. 18,- DM

Fordern Sie unsere kostenlose Gesamtpreisliste an (liegt jeder Lieferung bei)!

MEGAPLAY Versand-Service Einfach anrufen und bestellen unter :

Bergedorfer Str. 117 Tel 040 / 721 13 97

21029 Hamburg (80) Fax 040 / 724 09 73

Ladenpreise verlieren Irrtümer und Druckfehler vorbehalten. Es gelten unsere AGB. Alle Preise in DM

Ausgebremst

Vor ein paar Wochen habe ich mir einen 486DX2/66 mit VL-Bus, 4 MByte RAM, Cirrus-Logic-VLB-SVGA-Karte und 410-MByte-Festplatte gekauft. Da ich in den meisten Computerzeitschriften gelesen habe, daß "Comanche" mit solcher Hardware superflott sein soll, legte ich es mir zu. Nach der Installation folgte prompt die Enttäuschung. Bei höchster Auflösung ruckelte die Grafik ziemlich stark. Laut Benchmark-Test läuft der Prozessor genauso schnell wie der meines Freundes (bei dem Comanche nicht ruckelt). Nur die Grafikkarte ist laut Test ein Drittel langsamer. Könnte es vielleicht daran liegen? Ich wollte mir auch bald "Strike Commander" kaufen. Könnte dieses Spiel dann genauso langsam laufen?

Martin Niesyto, Hamburg

Ja, ja und nochmal ja! Das kann nur und wird ausschließlich an Deiner Grafikkarte liegen. Andere Spiele werden bei Dir den gleichen Effekt haben. Allerdings wundert mich das Verhalten der Karte doch sehr. Cirrus-Logic-Karten sind zwar nicht mehr ganz der Weisheit letzter Schluß, wenn es um Geschwindigkeit geht. Trotzdem läuft eine VLB-Grafikkarte rund drei bis viermal schneller als vergleichbare reine 16-Bit-ISA-Karten. Ich kann mir zwei Möglichkeiten vorstellen: Zum einen kann man in dem Setup Deines Computers vielleicht die Geschwindigkeit des VL-Busses einstellen, und daß diese dort heruntergeschraubt ist. Allerdings wäre das vom Motherboard-Design her Unsinn, denn der Local-Bus ist gerade auf Geschwindigkeit getrimmt. Aber weiß der Geier, was sich einige Entwicklungsingenieure so denken. Die zweite Möglichkeit ist so dreist, daß ich sie kaum zu nennen wage: Du hast gar keine VLB-Karte, sondern eine ISA-Karte in deinem System stecken. In dem Fall würde ich an Deiner Stelle Deinem Händler wenigstens verbal einen kräftigen Tritt in den Hintern verpassen und die laut Kaufvertrag zugesicherte VLB-Karte nachfordern. Eine VLB-Karte erkennst Du daran, daß sie drei anstelle der bei ISA-Bussen üblichen zwei Steck-Anschlüsse zum Einstecken in den PC-Bus hat. Einer dieser drei Anschlüsse hat dichter beieinanderstehende Kontakte.



• Wechsel des Medizinalrats
• in der "Doc Düse"-Rubrik:
• Christian geht, aber die technischen Hilfen bleiben. Ich hoffe, ich werde in Zukunft genauso kompetent wie Christian mit Euren Problemen umgehen. Gleich zu Beginn habe ich eine Bitte: Macht Euch die Muhe, und schreibt Euren Absender nicht nur auf den Briefumschlag sondern auch auf den Brief selbst. Angelika und Catharina wachen zwar mit Adleraugen über die eingehende Post, aber im Eifer des Gefechts geht eventuell doch mal was verloren. Schreibt in den Brief auch

am besten "Betrifft: Doc Düse", und die beiden wissen sofort, wer mit der Papierflut zu überschütten ist. Sehr hilfreich ist es auch, wenn Ihr die CONFIG.SYS und die AUTOEXEC.BAT Eurer PCs mitschickt. Beim Ausdruck nach der Methode "Das Auge auf dem Bildschirm schweifen lassen, und das Handgelenk locker über das Papier schwingen" bitte ich um geschriebene Blockbuchstaben. Nächstes mal gibt's dann wieder technische Anmerkungen zu neuen Entwicklungen.



Ausgeblastet

Ich besitze einen 486DX/40 VLB mit 450-MByte-Platte, 8 MByte RAM, SVGA-, Multi-I/O- sowie eine Sound-Blaster-16-MultiCD-Karte. Mein Problem ist eben diese Sound-Blaster-Karte. Wenn ich sie mit dem Programm "TESTSB16" teste, ist bei den 8-Bit- und 16-Bit-Sounds der rechte Kanal verrauscht oder gar nicht zu hören. Die Operator-Musikstücke sind völlig in Ordnung. Bei "X-Wing" sind zum Beispiel die Sounds mal völlig in Ordnung, mal höre ich sie etwas verrauscht und mal höre ich gar nichts. An den Verbindungskabeln kann es nicht liegen, da der Fehler auch auftritt, wenn ich Kopfhörer oder eine externe Anlage benutze.

Ein weiteres Problem habe ich mit OS/2 2.1. Wenn ich von OS/2 in einer DOS-Sitzung das Programm TESTSB16 aufrufe, hängt es sich entweder beim Testen

der DMA-Kanäle auf, oder der Bildschirm wird schwarz, wenn ich die 8-Bit- oder 16-Bit-Sounds abspiele. In dem Fall kann ich die Anwendung noch nicht einmal mehr aus der Fensterliste werfen.

Edgar Luttmann, Lippstadt

Im März habe ich mir bei Escom einen 486DX2/66-Rechner mit PCI-Local-Bus und 8 MByte RAM zugelegt. Auch die geheiligte "Sound Blaster 16" gehörte zu meiner Neuanschaffung. Alle meine Spiele funktionieren einwandfrei mit dieser Karte, nur der "Microsoft Flight Simulator 5" macht Probleme. Während der knattrige Cessna-Sound einwandfrei überkommt, geben die Learjet-Düsen spätestens nach 10 Sekunden nur noch einen Wust aus umzusammenhängenden Tonfetzen und lautem Geknalle von sich. Ich habe das Programm mehrmals neu installiert und mir auch die entsprechende Sound-Datei "JET1.WAV" im

Klangrekorder von Windows angehört, konnte aber die Ursache nicht finden. Weder mit dem Sound-Blaster-, noch mit dem Sound-Blaster-Pro-Treiber des Flight Simulators konnte ich der Karte vernünftige Geräusche entlocken. Den entsprechenden Patch, den ich mir von Microsoft zuschicken ließ, habe ich auch schon ohne Erfolg installiert. Ist die Sound Blaster 16 vielleicht doch nicht 100prozentig zu der alten Sound Blaster kompatibel? Auf meinem vorherigen 386DX/25-Rechner mit Sound Blaster 2.0 lief nämlich alles hervorragend.

Stefan Neßlinger, Schwabach

Es geht das Gerücht um, daß die Sound-Blaster-16-Karte tatsächlich einen winzigen Hardwarefehler hat. Dadurch kommt es unter bestimmten Voraussetzungen auf dem rechten Kanal zu Soundstörungen, die im Extremfall die Geräusche rauschen oder unhörbar werden lassen. Creative Labs gibt sich verständlicherweise bedeckt, wenn man nach diesem Fehler fragt. Wir werden das genau nachforschen. Spätestens beim nächsten Soundkarten-Test wissen wir mehr.

Das Problem mit OS/2 muß dagegen nicht am Sound Blaster 16 liegen. Wahrscheinlich kommt OS/2 ins Stottern, wenn aus der DOS-Box heraus die DMA-Kanäle programmiert werden, da OS/2 vielleicht selber einen der Kanäle verwendet. Fazit: Für Spiele und Soundtools doch besser direkt das gute alte DOS verwenden.

Ausgedoomt

Ich muß schon sagen, die Rubrik "Doc Düse" war echt mal nötig! Jetzt aber zu meinen Fragen: Ich holte mir vor ein paar Monaten eine Sound-Blaster-2.0-Karte und hatte bis dahin noch keine Probleme. Mir stürzte ein paar mal Windows ab, hab' dies aber mit dem Argument "kann ja mal vorkommen" ignoriert. Doch als ich mir Doom zulegte, wurde es kritisch: Ewiges Abstürzen oder das Verzerren des Bildschirms mitten im Spiel waren die Folgen. Schaltete ich jedoch im Doom-Setup die SB-Karte ab, herrschte Ruhe im Tower. Ich habe übrigens einen 486DX/50 VLB mit 4 MByte RAM und 128 KByte Cache sowie eine

Cirrus-Logic VESA-Local-Bus Super-VGA-Karte. Doch das Beste kommt noch: In meiner Verzweiflung, Doom ohne Splattersound und Todeschreie spielen zu müssen, habe ich mal im AMI-BIOS im Advanced-Chipset-Setup die Funktion "Hidden Refresh Function" auf "enabled" geschaltet (in der Anleitung zum Motherboard stand, es könnte Konflikte geben, wenn dieses auf "enabled" wäre) und siehe da: die SB-Karte hat nie mehr gemuckt. Tja, komisch was?

Jetzt wollte ich noch fragen: Aufgrund des Geschwindigkeits-Wahnsinns einiger Programmierer wollte ich irgendwann mal mein 486er Motherboard mit einem Pentium-Overdrive-Prozessor aufrüsten (mein Motherboard verfügt über einen ZIF-Sockel und Multifrequenz-Quarz). Dann hab' ich aber gehört, daß dies in 90 Prozent (!) aller Fälle zum Durchbrennen des Motherboards oder anderer Komponenten im PC führen soll (uff!). Und jetzt zum krönenden Abschluß: Es ist ja bekannt, daß ein 486DX/50 und der VESA-Local-Bus irgendwie nicht so ganz zusammenpassen. Mein Motherboard soll über den sogenannten VESA-2-Standard verfügen, welcher bei 50 MHz die richtige Performance bringen soll. Was sagt Ihr dazu?

Frank Dorsch, Köln

Ein Hoch auf alle Computerhersteller, die entweder eine Option im Setup nicht vernünftig beschreiben oder den Sinn gleich komplett unter den Tisch fallen lassen. In diesem Fall wird es für mich ein Ratespiel: Der Refresh, der in jedem PC dafür zuständig ist, den Inhalt des Hauptspeichers zu erhalten, wird über einen DMA-Kanal durchgeführt. Der Sound Blaster benötigt zum Abspielen des Sounds ebenfalls einen DMA-Kanal. Nun könnte es sein, daß sich ausgerechnet bei Deinem Motherboard diese beiden DMAs nicht vertragen, obwohl das normalerweise nicht der Fall ist. Wenn Du die "Hidden Refresh Function" auf "enabled" schaltest, benutzt Dein Motherboard für den Refresh keinen DMA mehr, sondern führt den Refresh mit einem separaten Mechanismus durch. Da dadurch ein störender DMA abgeschaltet wird, gibt es nichts mehr, womit der Sound-Blaster-DMA behindert

wird und Doom sowie andere Spiele laufen einwandfrei. Also: "Hidden Refresh" auf "enabled" lassen. Nebenbei wird der Computer dadurch geringfügig schneller.

Zum zweiten Teil Deiner Frage: Generell brennt nichts durch, solange die Taktfrequenz des Motherboards nicht verändert wird. Beim 486DX2/66 sind das 33 MHz, beim 486DX2/50 sind's 25 MHz und bei deinem Board eben 50 MHz. Erhöht werden kann diese Frequenz nur, wenn Du einen Quarz austauschst. Das sollte man aus den von Dir genannten Gründen möglichst unterlassen, sofern nicht in Deinem Handbuch zum Computer oder zum Motherboard ausdrücklich auf diese Möglichkeit hingewiesen wird. Die Frequenz erhöht sich auch nicht automatisch, wenn Du Dir den Pentium-Overdriver einbaust.

Grundsätzlich bin ich übrigens skeptisch, wenn ich "VLB" in Zusammenhang mit "50 MHz" höre, egal ob's eine neue Definition gibt oder nicht. Der VESA-Local-Bus-Standard war in der Vergangenheit weit weniger genau definiert als der PCI-Bus. Letzteren würde ich immer favorisieren, wenn es um Frequenzen ab 50 MHz geht. In Deinem Fall würde ich Dir empfehlen, nicht mehr als eine Karte auf den VLB zu stecken. Als Kandidat sollte immer die Grafikkarte vor allen anderen Karten bevorzugt werden.

Sound von CD

Ich besitze einen 486DX33 (ISA Bus) mit 4 MByte RAM und ein CD-ROM-Laufwerk (Double Speed). Nun habe ich zwei Fragen:

1. Ich habe ein Problem mit dem EMM386. Jedesmal wenn ich diesen Treiber lade, bekomme ich Probleme mit dem Sound. Bei Spielen wie zum Beispiel "Day of the Tentacle" oder "Sam & Max" knackt es bei der digitalen Sprachausgabe erheblich. Ganz schlimm ist es bei "The 7th Guest". Bei der Selbstdiagnose dieses Spiels spuckt der Computer außerdem aus, daß es Probleme mit dem PCM-Sound gibt, wenn der EMM386-Treiber geladen ist. Dummerweise kann das Spiel nicht ohne diese Treiber gespielt werden, da der konventionelle Speicher sonst unter dem benötigten Minimum liegt, und das Spiel hier und da

mal abstürzt. Vielleicht läßt sich dieses Problem ja beheben, indem ich einen anderen Treiber verwende, wie zum Beispiel den QEMM.

2. Ich habe mir kürzlich "Inca" und "Monkey Island I" als CD-ROM-Version für meinen PC gekauft. Jetzt habe ich folgendes Problem: Bei Inca ruckt das Spiel sehr stark. Ich vermute, dies kommt davon, daß der Sound direkt von der CD kommt. Auch wenn ich die Spieldaten auf die Festplatte kopiere, ändert sich nichts. Bei Monkey Island ist das Problem ähnlich. Hier bricht der Sound sehr oft einfach so ab. Auch bei diesem Spiel kommt der Sound direkt von der CD. Thorsten Schwetzel, Neukirchen

Die Probleme, die Du in Deinen beiden Fragen schilderst, können durchaus die gleiche Ursache haben. Ich kann mir mehrere Lösungen vorstellen. Zum einen könnte es tatsächlich an dem etwas behäbigen EMM386.EXE von Microsoft liegen. Dieser schafft einen separaten Speicherbereich, der von den Spielen für den Sound genutzt wird. Zwischen diesem, "Expanded Memory" genannten, Speicher und dem normalen Programmspeicher müssen während des Spielens die Sound-Daten hin und her kopiert werden. Wenn der EMM386 dazu zu langsam ist, knackt es gelegentlich mal während der Soundausgabe. Abhilfe könnte hier tatsächlich ein schnellerer Treiber, wie der von Dir genannte QEMM, schaffen.

Zum zweiten könnte es aber auch an der Installation Deines MSCDEX-Treibers in der AUTOEXEC.BAT oder an Deinem CD-ROM-Treiber in der CONFIG.SYS liegen. Beim MSCDEX gibt es eine Option "/M:", mit der ein sogenannter Buffer angelegt wird. Eine ähnliche Option, vielleicht mit einem anderen Buchstaben, gibt es wahrscheinlich bei Deinem CD-ROM-Treiber in der CONFIG.SYS. Diese Buffer sind nichts anderes als ein Cache. Ein Cache ist aber nur dann sinnvoll, wenn öfters auf Daten zugegriffen wird. Bei Sound-Daten ist das nicht der Fall. Die werden einmal abgespielt, und das war's dann. Die Treiber laden durch diese Optionen die Sound-Daten aber erst einmal in den Buffer, bevor das Spiel die Daten zu sehen bekommt. Genau dieses Zwischenspeichern kostet wiederum Zeit, und das ist das

Knacken oder Aussetzen des Sounds, den man hört. Versuch einmal diese Buffer-Anzahl so gering wie möglich zu halten. Wahrscheinlich dürfte das Problem dann gelöst sein.

Übrigens dürfte es beim Abspielen eines Sounds oder einer Musik direkt von der CD überhaupt keine Probleme geben, denn in dem Fall wird das CD-ROM wie eine normale Musik-CD benutzt. Die Sound-Daten wandern überhaupt nicht in den PC, sondern werden über den Sound-Ausgang des CD-ROM-Laufwerks einfach an den Verstärker der Sound-Karte oder des mitgelieferten CD-ROM-Adapters weitergeleitet. Das kannst Du ausprobieren, indem Du die CD in einen normalen CD-Player legst, und versuchst die verschiedenen Tracks abzuspielen. Wahrscheinlich wird diese Methode aber von den genannten Spielen nicht genutzt. Die Sound-Daten werden von dem CD-ROM als normale Sample-Daten geladen. Vermutlich kommt es deshalb zu den angesprochenen merkwürdigen Effekten in Deinem System.

Anschluß gesucht

Ich bin Besitzer einer "Sound Blaster 16 Basic". Ich kaufte mir vor kurzem das CD-ROM-Laufwerk Matsushita/Panasonic CR-562 B. Das Einbauen verlief problemlos. Ich schloß es an das CD-ROM-Interface der Karte an. Aber bei der Installation des Treibers bekam ich immer wieder eine Fehlermeldung. Im Handbuch stand überhaupt nichts über die Installation. Auf der mitgelieferten Diskette sah es genauso trüb aus. Nur der Treiber (CDMKE.SYS Ver. 4.03) war vorhanden. Ich fügte also der CONFIG.SYS die Zeile DEVICEHIGH=C:\DOS\CDMKE.SYS und der AUTOEXEC.BAT die Zeile LH C:\DOS\MSCDEX.EXE /D:MSCD000 /L:D hinzu. Die Datei CDMKE.SYS wurde geladen und es erschienen folgende Zeilen:

Device Driver Name:
MSCD000
Following Units Supported:

Interface Board or CD-ROM drive not ready

Insure that drive power is on and drive cables are correctly attached.

KONTAKT

Wollen Sie einen gebrauchten Computer kaufen oder verkaufen?

Suchen Sie Zubehör? Haben Sie Software anzubieten oder suchen Sie Programme oder Verbindungen? Der Power-Play-Kontakt bietet allen Computernutzer die Gelegenheit, für 5,- DM eine private Kleinanzeige mit bis zu 4 Zeilen Text in der Rubrik Ihrer Wahl aufzugeben.

Und so kommt Ihre private Kleinanzeige in den Power-Play-Kontakt der Ausgabe 09/94 (erscheint am 10. August '94). Schicken Sie Ihren Anzeigentext bis zum 5. Juli '94 (Eingangstermin beim Verlag) an Power Play. Später eingehende Aufträge werden in der Oktober-Ausgabe 1994 (erscheint am 14. September 1994) veröffentlicht.

Am besten verwenden Sie die dazu vorbereitete Karte auf dem Durchhefter.

Bitte beachten Sie: Ihr Anzeigentext darf maximal 4 Zeilen mit je 40 Buchstaben betragen.

Der Verlag behält sich die Veröffentlichung längerer Texte vor. Kleinanzeigen, deren Text auf gewerbliche Tätigkeit schließen lässt, sowie Anzeigen unter Postleitzahlnummern werden nicht veröffentlicht.



C64/C128

Suche für den C64 den Kultklassiker M.U.L.E. Angebote schnellstmöglich an Tel. 06421/81915 Michael, ab 17 Uhr.

Amiga

Achtung! Verk. A500 + 52 MBFP + 1 MB RAM + MK3 + Maus u. Zubehör, VHB 700 DM, Tel. 0355/534888, ab 19.30 Uhr.

Verk.: Syndicate 35 DM, Ambermoon 40 DM, Desert Str. 30 DM, Flashback (beschäd. Pack) 30 DM, Elite 235 DM, Populous 15 DM, Moonfall Wreckers je 10 DM, Tel. 089/617910 NN/VK.

PC Karte 286 mit 5 25" Laufwerk! Amiga 2000, VB 280, Tel. 08041/8168.

Verk. Dune 2 (deutsch) 30 DM, Eishockey Manager + Extra Torszenen 35 DM, Gunship 2000 35 DM, Nur Originale, 100 % o.k., inklusive Portel. Tel. 03820/461 (Martin).

Suche Amiga 500, Festplatte u. 2 MB Speicher erw. Zahle bis 400 DM. Amiga muß WB 1.3 Schickt mir Eure Angebote an Mark Wieskamp Berlinstr. 8, 35410 Hungen 3.

Knight of the Sky, Silent Service 2, 1869, Pacific Islands je 25 DM, Thunder Hawk, 688 Attack Sub, Monkey Island II, F19, Team Suzuki je 20 DM, Tel. 05834/258.

Verk. Originale, PD, Demos aller Art, z.B. Anstöß, Indy 4, Aufschwung Ost, günstig, umfangreiche Liste gg. 2 DM! RP, R. Wernard, Schwarzenstein 42, 95131 Schwarzenbach.

Verkaufe für 30 DM: Arabian Nights, Chuck Rock 2, Pinball Fahl, Sim Ant, Soccer Kid, Superfrog; 25 DM: Bandit Kings, Ishido, Lemmings, L. Data, Tower Fra. Tel. 07472/1339.

Amiga 1000 + Farbmon. + 2 MB Speicher + Zubehör 500,-, Amos-Erweiter. Tome IV 60,-, Hot help 40,-, Gravis-Analog-Joystick für Wingcom 50,-, Tel. 05303/5435.

Verk. zw. 5-35 DM: T2 Arc, Their f. Hour Westph., F-18 Teamy Y, Big Box 2, M.U.D.S., PQ 1, Liste bei Andreas Soldan, Hohe Birke 1, 36103 Flieden, Tel. 06655/73682.

Verk. A2000 + Mon. 1084S Tast. + Maus inkl. div. Spiele, Anwendersoftware Becker Text DPaint, DOS-Control PPM Real 3D Advantage, 1 MB, 50 MB PC-Karte * Höchstgebot, Tel. 0451/792749.

Verkaufe A500 mit 1 MB, 2 LW, Farbmonitor, Maus, Mauspad, 3 Diskboxen, ca. 200 Leerdisketten, 4 Joyst., 1 ong. Indy 4 + Kleingekittet, NP 2500,-, VP 900,- Tel. 07081/2145, ab 21 Uhr.

Siedler 45 DM, Ishar 2 30 DM, F1 Grand Prix 20 Silent Service 220 DM, Ween 20, F15 20 DM, Gods 15 DM, Action Replay MK3 150 DM, Tel. 09953/2973.

Verkaufe Originale Liste gegen Rückporto, Stefan Brasser, Am Fichtenkopf 45, 65385 Rudesheim.

Verkaufe A1500 m. 1 MB Hauptspeicher, Monitor, ca. 300 Spielen, Comp Tec Tastatur, Maus, Joystick, Handbucher, Drucker (sw), 2 Farbdrucker, VB 1100 DM, Tel. 02302/64982.

Verkaufe Orig. für 25 DM, Addams Family, Jaguar X320, Campaign, Lothar Matthäus, Nigel Mansell, Terminator, Arcade Game, Jurassic Park für A1200 für 40 DM u.v.m., S. Hempel, Muhlweg 2, 06869 Coswig/Anh. Tel. 2318.

Suche Amiga 500 1 MB TV-Modulator Tel. 0831/93204, ab 19 Uhr.

SSI-Rollenspielln sucht für Amiga "Curse of the Azure Bonds" Angebot unter Tel. 0208/873068.

Verkaufe supergünstig The Legend of Kyrandia, Team Yankee, On the Road, Mega io Mania und Bard's Tale III! Tel. 05154/8304 oder 05154/3773 ab 18.00 Uhr.

Verk. Amiga 500, 1 MB, 2 LW, 210 Disketten, Bucher, 1 Joystick, 550 DM, Tel. 05131/55200 ab 14.00 Uhr, Tel. 05131/55200.

Verk. Amiga Spiele orig. Indy 4, Monkey I 1 + 2, 50,- DM, ab 19 Uhr, anrufen unter 0221/6804459, frag nach Alex.

Verkaufe Amiga-Originale: Syndicate, Mad TV, Lemmings 2, Undum 2, Fire and Ice, RR Tycoon, Desert Strike, BMP, Monkey Isl 2, Indy 4, etc. Tel. 05382/4858, auch Ankauf.

Der Clou, Monopoly, Space Hulk, Turman 3, Elite 2, DM 60, Indiana Jones 4 - Fate of Atlantis DM 55, Dracula L'Heart, Einmal Kanariensee, BAT 2, Elmania, Poo, DM 50, Ancient Art of War in the Skies, B-17 Flying Fortress DM 40, Tel. 04152/74140.

Kindwords 3 0 - Prof. Textverarbeitung DM 50, Hanse DM 60, Harlequin, Rolling Ronny, Klax Barbarian 2, Crime City, WWF 2, Robocod, Kid Gloves 2, Gauntlet 3, Test Drive 2 DM 30, Tel. 04152/74140.

Suche für Amiga 500 Kick Off 1 und World Games, Tel. 02421/57397.

Verkaufe R. R. Tycoon, Global Effect, Cadaver, Future Wars je 20 DM, Syndicate + Chaos Engine je 35 DM, Tel. 0611/564405 - Andreas Gladisch.

Verk. ong. Spiele, z.B. Civilization, RR-Tycoon, A-Train, Ambermoon, AD + D, etc. Tel. 06625/8487, 16.00 bis 18.00 Uhr, nach Marco fragen, Preise VB!

Verk. Amiga 500+ (Kickstart 1.3 + 2.0) + 120 Disk + Monitor 1085S + TV-Tuner 7300 + Joystick + Monkey Island 2 für 850 DM, Tel. 04307/1204 (Rouven).

Dogfight 45 Alfred Chicken 45 Tornado 70 alles 1A-Zustand, M. Wunderlich, Haselbacher Str. 16 a, 04617 Plottendorf, Ich verschicke per Nachnahme!

Verk. A500, 1 MB, Mon. 1084S, 2 Laufwerk, 30 Original, div. Zubeh. VB 950,-, Tel. 08702/1362, ab 19.00.

Hilfe! Ich suche einen Trainermaker für meinen Amiga! Wenn Ihr mir helfen könnt, schreibt an Markus Gärtner, Lipper Heilweg 324, 33605 Bielefeld.

Löse meine Spielesammlung auf, alles Ong., neueste und klassische Spiele. Preise zwischen 10,- und 30,- DM, Tel. 08261/4356.

Verk. A500 mit 2, 3 MB RAM, 2 LW, 2 Mäuse + mehr Zubehör, 12 Ong. (Anstöß, Bumtime), NP 2200,- DM, VB 1100,- DM, 63110 Rodgau, Artur Golla, Kolbergerstr. 9, Tel. 06106/18097.

Amiga 500, 2 Laufwerk, Monitor, 5 Joysticks, 5 Spiele, Mouse, Speichererw., Farbdrucker, Papier, 120 Disketten, u.a. Zubehör, z.B. (Portverl.), Tel. 06625/431, ab 18 h, Preis ca. 2000 DM.

Verk. Amiga-Orig. alle KD Indy 4-50/GOB2-50/SQ4-40/Lemmings 2 35/Curse of Ench.-35 Kyrandia 1-30, Lure of TT-25, Another World-20, Beast 3-20, Tel. 06131/331542 - 18 h.

Verkaufe Amiga 500 plus mit TV-Adapter und Netzteil für 500 DM B. Schmidt, 06567 Bad Frankenhausen, Am Tischplatt 21.

Verk. orig. Amiga 500 Spiele Battle Chess II, Cadaver, F-19, Muds je 20,- DM, Tel. 06241/74726.

Suche Anachnophobia und Harley Davidson mit Packung, 100 % o.k., Andreas Winstel, Danziger Str. 7, 67360 Lingenfeld, Tel. 06344/1445, Andreas.

Achtung! Verk. Amiga 1200 + Monitor 1942 u. 2 ong. Spiele + DPaint 4 + Wordworth + Zubehör, neuwertig, Garantie bis Mitte Juni! Tel. 07143/585186.

Suche Caesar und Kohorte, für Amiga, zahle gut, nur Original, Tel. 02402/27059, nach 15 h.

Verk. A500+ 2, 4 MB + 2 LW + Maus + Joystick + Farbmonitor u. Originalspiel B. Manager für 650 DM, Tel. 06130/1544, Christian D.

Verk. Eye of Beholder 1 + 2, Schw. Auge, Lary 5, Sp. Quest 1, 4, Red Baron, R. of Dragon, Heart of China, 40 Spiele vorhanden, Vers. per Nachn. Originale, Markus, Tel. 09264/1467.

Verk. Amiga 500 mit 10 Spielen Monkey Is. 1, Search for King, Sil Service 2, Sim City, Populous 2, H. Nova, Fascination, usw. für 400 DM, Vers. per Nachnahme, Tel. 09264/1467.

Verkaufe A2000 + Monitor + Joystick, 1 3 KS + 2.0, Vers.-Workb. + Originalspiele, NP 3000 DM, VP 1000 DM, Tel. 0711/875902, ab 19.00 (Salman).

Verkaufe Spiele verschiedenster Genres zu fairen Preisen! Zum Teil bereits vergiffene Klassiker (Magnetic Scrolls, Cinemaware, Infocom), Tel. 089/8500383.

Verk. A500+, 1 MB, Monitor 1084S, externe 3.5" Laufwerk, 20 MB Festplatte, 1000 Spielen, 30 Ong., 100 Bucher, Mouse, Joystick für 1700 DM, Tel. 0571-2-71597 (Holland).

Verk. Quantum SCSI 85 MB HD 350 DM, B17 Flying F., Megareveller 2 und Gunboat für je 35 DM, Turbocalc V2.0 100 DM und Disklab für 40 DM, Tel. 02464/6987.

An alle Spieletreks und Neueinsteiger: Verkaufe nagelneue Spielmaschine A500 mit Monitor, 2 LW und diversen Originalspielen, auch einzeln, Tel. 033748.10953.

Verkaufe Amiga-Originale: Syndicate, Mad TV, Lemmings 2, Undum 2, Fire and Ice, RR Tycoon, Desert Strike, BMP, Monkey Isl 2, Indy 4, etc. Tel. 05382/4858, auch Ankauf.

MS-DOS

CD-ROM Summer Challenge + Winter Challenge DM 50, Lemmings 1 + Lemmings 2 DM 75, Space Quest IV DM 45, Larry V + Red Baron + King's Quest V DM 85, Zork DM 75, Tel. 04152/74140.

Verkaufe PC-Originale: Elite 2, Eishockey Manager, BMP, Stronghold, Taskforce 1942, NHL Hockey, Wizardry 7, Battlechess 4000 Indy 4, etc., Tel. 05382/4858, auch Ankauf.

Verkaufe, tausche Soft. H. Term Ramp, C. Kolumbus, Subwar 2050 M. J. in Flight S. UFO, U8 Battle Isle 2, F14 Fleet Def., Seawolf, Werewolf 1942 PAC, Across the Rhine, Tel. 038982/20200, ab 18.00 Uhr.

CD-ROM: Summer Challenge + Winter Challenge DM 50, Wolfpack, Lollypop DM 75, Nomad, Lemmings 2 DM 70, Herbert Grönemeyer DM 35, Return to Zork DM 85, Tel. 04152/74140.

Beneath a Steel Sky, Aces o. Europe, Protostar, Monopoly, Arena, Stronghold, Dark Sun, Fantasy Empire, Gabriel Knight, Hired Guns, Aufschwung Ost, Kolumbus, Der Clou DM 75, Tel. 04152/74140.

Monkey Island 2, Pinball Fantasies, Wing Comm., Elite, Little Devil, Winter Olymp., Hanse, Ishar 2, Dream Girls, Sensible Soccer, Goal!, Yo Joe! E. m. incr. machine, BAT 2 DM 60, Tel. 04152/74140.

Eco Quest, Heart of China, Logical, Rings of Medusa, Waxworks, Rasende Reporter, Golden Eagle, Transworld, Nightshift, WWF 2, Storm Master, Soul Crystal, Great Courts 2, Carl Lewis Chalf. DM 30, Tel. 04152/74140.

Death Knights of Kryn, Legend of Fairghail, Sim Ant, Sim Earth, F-15 II, Loom, Railroad Tycoon, Zak MacKracken, Mad TV, Eye of the beholder, DM 50, Might and Magic 3 DM 40, Pacific Island, Captive DM 30, Tel. 04152/74140.

A-Train, Silent Service 2, Rex Nebular, Eye of the beholder 1, Wizkid, Police Quest 1, Space Quest 1 DM 50, Trivial Pursuit, Another World, Larry 1, 2, F-19, Prince of Persia, Push over, King's Quest 1, 2 DM 40, Tel. 04152/74140.

Verkaufe Wizardry 6 + 7 dt. zu 70 DM, Monkey II zu 40 DM, Indy 3 u. 4 100 DM, Maniac Mansion 1 zu 35 DM, Tel. 09081/25169 (Steffen), ab 19.00 Uhr.

Verk. Waveblaster I SB16, Adaptec 1742, Elisa SCSI-Controller, verk. ong. Privater Miss. Disk, Aufschwung Ost, 7th Guest, Tel. 089/7144553.

Verk. ong. Sp. KQ6 (D) 60,-, EOB 2 (DA) 50,- MM3 (D) 55,-, MJ2 (D) 35,-, Godf. (DA) 30,-, Wax. (DA) 20,-, Simon (D) 65,-, St. T. (DA) 30,-, SS2 (DA) 20,-, B-17 (DA) 35,-, alle neu! Tel. 0731/60626, ab 18.00 Uhr.

Drucker Panasonic KX-P1123, 24 Nadel, 250,- Privater + Speech 70,-, Wing Commander, De Luxe 50,-, Lords of Power 40,-, Inca 2 CD-ROM 85, Viva-CD 40,-, Tel. 04941/72689.

Verk. ong. PC-Games (Indy 500, Ultima 6, Bard's Tale I + II + III, Spelljammer, Starlight 2, Wonderland, The first Hour) für zus. nur 150, Tel. 0841/32201.

Biete Sherlock Holmes Vol. I (CD) original, erst einmal gebraucht, VB ca. 65 DM, Tausche auch gegen Die Siedler, Aces over Europe, Strike Commander (CD), Tel. 02941/17505.

POWER PLAY

1.	_____	Seite _____
2.	_____	Seite _____
3.	_____	Seite _____

Welcher Artikel hat Dir optisch am besten gefallen?

Folgendes hat mir an dieser Ausgabe NICHT gefallen:

Bitte auf der Rückseite die Hipwordenfragen beantworten und Eure Adresse mit der neuen Postleitzahl nicht vergessen. Schummler haben übrigens keine Chance! Sie werden eiskalt aussortiert!

☐ Amiga
☐ Game Gear
☐ PC-Engine
☐ DM 5,- liegen

☐ C 64/128
☐ Mega Drive
☐ NES
☐ bar

☐ MS-DOS-PCs
☐ Lynx
☐ SNES
☐ als Scheck bei: **Bitte keine Briefmarken!**

☐ Atari ST
☐ Game Boy
☐ Kontakte
☐ Diverses

[illegible]

Unterstützt

Datum _____
(Absender umseitig, bitte nicht vergessen)

Verkaufe GS 2000 für 40,- DM, F15 III (CD-ROM) für 55,- DM, Lost in the Time (CD-ROM) für 60,- DM, Shadow o. t. Comet 60,- DM, Ways f. Win 50,- DM. Telefon 04841/4937, Claus

80

Verkaufe orig. Strike Com. Speech Pack 20 DM, Tactical Oper. 20 DM, Stunt Island 30 DM Terminator Ramp 35 DM, Larry 5 20 DM Journey Man Project CD 35 DM; Tel. 07654/77661

Tausche Alone in the Dark 2. Schickt Eure Listen an Maxi Plück, Liegnitzstr. 10, 48683 Ahaus, Am liebsten Battle Island 1 oder Spiele für CD-ROM

Verk PC-Originale Shadow Caster, Betr at Krondor, Lands of Lore, Space Hulk, Might and Magic 4, Monkey Island 2, DSA, Ultima Underworld 2, Xenobots; Tel. 0341/4115509

486DX 2/66, 256 KB Cache, 4 MB RAM, Vesa Local Bus, 105 MB HDD, 3,5" u. 5,25" FDD, DBL Speed-CD-ROM, SVGA-Karte + SVGA-Monitor, Maus, Joystick, SB-Pro: 100 % o.k. 3650 DM; Tel. 0231/454540

Verkaufe diverse ältere Spiele zwischen 25,- und 30,- DM, SNES-Module je 50,- DM; Tel. 05344/6745

Verk./Tausche: TFX, Indy 4, Monkey 2, SQ5, Pinball Dreams, Syndicate, Mad-TV, alle dt. Preis VB, suche Sam & Max, Pinball Fant., Alone 2; Tel. 07134/4510

Verkaufe orig. Elite 2, Sam & Max, beide für 100,- DM; Tel. 02292/3789, Darko, ab 18.30 Uhr

Verkaufe Originale Comanche (DV) 50 DM, Larry 6 (EV) 45 DM, F15 3 (EV) 30 DM, Suche SSN 21: Seawolf, X-Wing Upgrade, Dune 2, B-Wing, Burning Steel 2; T. 07391/8494 (Stefan)

Soundblaster 2 0, fast neu, 40,- DM, Monkey 1 + 2 15,-/25,- DM, Indy 3 + 4 15,-/30,- DM, alles Original + Top; Tel. 07646/436 oder 07641/1340 (Dieter), PC-Tools 6.0 20,-

11 PC-Games, u.a. Strike Comm., Lost Vikings, B17, U7, Lotus 3... nur 299,- DM, Gravitas Game Card, neu... nur 45,- DM, PC-Tools 7.1 45,- DM; Tel./Fax 03461/212594

Verkaufe Desktop 386DX - 33 MHz + 4 MB RAM - Controller + VGA-Karte + Tastatur + 3,5 LW + 5,25 LW + 40 MB Festplatte für 1000 DM VB (ohne Monitor) ab 19 Uhr; Tel. 06127/7318

Verk. Sam & Max ShadowCaster Kyndria 2 40,-, Day of T. ev, Dracula 30 DM, Comanche 45 DM, Spea V7 Mirge 220 DM (neu), CD-ROM Kings 98, Space Q4, 7th Guest, Tel. 09453/2973

PC-Fast, der ultimative Computerclub in Berlin und Deutschland Mitgliedsbeitrag 3 DM, Anrufen unter Tel. 030/3022505 oder 030/3026747

Verk. Term-Rampage Day of Tent, F1 GP Classic Adv. History Line Space Q5 Comanche Privateer 60, Space Q4 Monkey 2 e 50, Budokan Might and Magic, 3 te 25,- Anrufen bei Bobby; Tel. 07032/23501

Verkaufe tausche X-Wing Swoll Suche Hares Spiel, Lost Dutchman Mine, suche auch S.M. City 2000, Anstoß, Gabriel K. T. Fighter und B-Wing, Verk. auch noch Power-Pat, Zeitschriften ab 12/93, PC Player 12/93, 194 3 + 4 94, Schreibe an Stefan Buehler, Solingen 31c 0567 Stuttgart oder Tel. 0711/7286071, ab 18 Uhr

Suche für PC: Romance of three Kingdoms, Nobun's Ambition, Lords of Rising Sun, Starlight I + II, zahle gut; Tel. 08153/3982

Suche für PC: Lords of Rising Sun, Starlight I + II, Tel. 08153/3982

Suche für PC: alte Koel-Spiele, Romance of three Kingdoms, Nobun's Ambition, Tel. 08153/3982

Suche für PC: Lords of Rising Sun, Starlight I + II, alle Koel-Spiele, Tel. 08153/3982

Suche SSI-Rollis: Death Knights/Champions, Kyrin, Secret of Silver Blades, Curse of Azure Bonds, Ang. an Albert Wielspütz, Trierer Str. 33, 53894 Mechernich

Ultima 8 (60), Underworld 2 (50), Rex Nebular/Wizardry 7 (45), 3D-Kit (30), Space Quest 5 (45), Suche Raven, Old Tunnels u. Troll, Ultima 1 - 6, Denis, Tel. 0621/577364

Verk. diverse Originale, z.B. X-Wing, Syndicate usw., sehr günstig; Tel. 07123/15860, Steffen

Wer tauscht oder verkauft mir das Spiel Dungeon Master? Biete 45 DM oder tausche gegen Hyper-speed und Winzer + Das Shareware-Spiel Phyllox Alexander Voß, Häuschensweg 46 c, 50827 Köln; Tel. 0221-535189

Verk.: Warlords 20,-, Monkey Island 20,- und MUDDS 20,- DM, zusammen 40,- DM, Suche Vermeer und Archon Ultra; Tel. 09181/20796 (Michael)

Verkaufe Orig.-Prg. für je 40,- DM, Elite 2, Der Planer, Jurassic Park, Civilization, Task Force 1942, Lemmings 2, A-Train, Perfect General Hpt. + Data., Tel. 05374/1300

Suche Tauschpartner, schickt Liste an Sven Fritz, Hauptstr. 248, 63897 Miltenberg

Verk. NEC-Pinwriter P2 Plus, neuw. 180 DM, Suche orig. Die Siedler für 2 Spiele, A-Train, Monkey 2, Task Force, F. of Glory + 20 DM; Tel. 07052/2254, Fax 1549

Tausche PC-Original Privateer gegen PC Gabriel Knight oder CD-ROM, Der Rasenmäher-Mann, Tel. 04104/4760, ab 15.00 Uhr (nach Christoph fragen)

Verk. F19 20,-, Cruise for a Corpse, Push over, Zoolje 30,-, B17, PC Orbit, Links 386 je 40,- für Sega M. D. Winter Chall., James Bond je 30,- Tel. 04361/1238

Suche UMS I (PC-Original) Tel. 0531/335647 (Rüdiger)

Verkaufe für PC-CD-ROM Ultima 8 inkl. Speech-Pack und Battle Isle 2 kompl. dt. für zus. 110,- DM inkl. Porto, Frank Becker, Berliner Str. 190, 16303 Schwedt

Verkaufe Strike-Commander CD-ROM 70,- DM, Ich suche Gunship-2000 auf CD; Tel. 05303/5435

Verk. CD-ROM, Dragonsphere 50 DM, Space Quest 4 30 DM, Wi. Beamish 30 DM, Disk Wing Com. 20 DM, Wing Com. 2C (+ Speech) 30 DM, Doom 40 DM, Ultima Underw. 30 DM, Legacy 20 DM, Mo. Fr. 16-19 Uhr; Tel. 02275/6443

Verk. orig. PC-Spiele: Sherlock Holmes DV 40,-, Sam u. Max DV 45,-, B-Wing 20,-, Aces over Europe DV 45,-, Strike Commander 50,- Task Force 40,-, Tel. 08633/7536

Tausche PC-Spiele, Habe z.B. Mad-TV, Sam & Max usw. Schickt Eure Liste an Kathrin Martinek, Kirchwiessstr. 41, 66851 Bann, Nur Originale!

Verkaufe PC-Spiele, alles Originale mit Verpackung und Anleitungen, Nur Besteller, Titel und Preise telefonisch erfragen unter 08131/98839 abends

Achtung! Verkaufe PC-3er-Kombispielsätze, z.B. Underworld 2 + Day of Tentacle + Wizardry 7 + 1 Hintbook + 1-2 Poster + 2 Demospiele für nur 149 DM, Mo.-So., Tel. 07724/1898, Don Vito

Verk. Global Conquest, S201, Subwar 2050, Kolumbus, Rebel Assault, Vollfed, MM3, Nova 9, SQ5, Stellar 7, SQ4, PQ3, LSLS, KLS3, Dungeon Master; Tel. 07322/23191

Verk. Intel-Overdrive-Processor für 486DX, neu und original verpackt, NP-699 DM, VP-900 DM; Tel. 03836/203115

Verk. Grafik, FT4000 150, Adib Gaid 1300, 150, Syntr 50, TFX 60, Cimb 60, 40, Iron Hawk 70, Kyrat 10, K. Mima K. 40, Lands of Lore 60,-, Tel. 0221/4010817

Suche CD-ROM, V. Siedler, Privateer, Gabriel Knight, 1. 2. möglich, teils auch neu, West Wind Marco verlangen; Tel. 05242/45881 ab 17 Uhr

Verk. BMP, A-Train, Monkey 2, Indy 4, Comanche, HL 14-18, TF1942, MM3, Kyrat, WZ, WZ 6, 7, Questor, Conq., 1-3, Strain, Gold 20-40 DM, Pair, zier CD-ROM 50 DM; Tel. 0661/302242

Verk. Jurassic Park 30,-, Comanche 15, History Line 30, Privateer, Right to Fire 60,- Tel. 08662/8747, ab 14 Uhr Stefan

Verkaufe Ultima 8 - Page in, F15 Speech Pack für 80,- DM, 2 Zuglich Porto, Disk Versand; Tel. 02871/46124

Geschenk! Ultima Underworld I + II für 100 DM, Strike Commander 50 DM; Tel. 04821/71541

Suche Orig. Battle 2, B. I. 1 Datas, Kolumbus, Term-Rampage, Siedler, Burnsteel Datas, Aufschw. Ost, S.M.C. 2000, Cannonfodder, Empire Del, NHL, Fields of Gl., ab 17 Uhr; Tel. 07502/4511

Verk./Tausche Orig.: Silent Service 2, Lemmings 2, gegen Lemmings 1, Monkey Island 2, Prince of Persia, Links Pro; Tel. 089/3196383

Supergute PC-Mogelprogramme für Civilization, Pirates Gold, Railroad 2, Deluxe, Master of Orion, kpl. dt. je 12,50, kpl. 30 DM, Müller, Wöhlischstr. 21, 76356 Weingarten

Verkaufe 386-20 MHz, 4 MB RAM, 42 MB HD-Festplatte, inkl. Monitor und MS-DOS 5.0 + 2 Originalspiele für nur 999 DM - Adresse David Hoke, Sickingenstr. 20, 69126 Heidelberg

Verk. für PC: Sam u. Max dv, On the Road, Larry 5, Anstoß, SC Tactical Operations, Suche Goal, Rebel Assault und andere CD-ROM-Spiele; Tel. 06405/3538

Suche High Command, The Road from Sumpter to Appomattox und Master of Orion, Heiko Opfer, Bergstr. 13, 36272 Niederaula, Tel. 06625/1586

Suche Treiber 4.11 für Matsushita CR-562 B Bitte sofort melden bei Kai Sacher, Moskauer Str. 5, 39218 Schönebeck; Tel. 03928/68124

Verkaufe Originale Wing Commander 1 und 2, beide Deluxe, Day of the Tentacle, Syndicate Data Disk 200 DM komplett; Tel. 02305/25127, Philp

Fast geschenkt - Monkey 1, Indy 3 15,-, Bl, Monkey 2, Indy 4 20,-, PC-Tools 620,-, Soundblaster 40,-, Sam & Max 30,-, alles zusammen 100,-; Tel. 07648/436, Dieter

Suche alle SSI-Rollenspiele sowie Might and Magic II und Fate Gates of Dawn, Bartl Horst, Tel. 08764/8190

Suche: Uncharted Waters 3,5", Tel. 089/70957474, Anrufbeantw., ich rufe gerne zurück!

PC-Ong. Indycar Racing NHL Hockey Bet at Krondor DM 25,-, Tony La Russa 2, Ultima 8-CD, alle Spiele DM 40,- + NN, Ultima 8, DM 75; Tel. 0211/400410

Verk. Wizardry 7, Space Max, Ultima 6 + 7, M.U.D.S., Ambush at S., Elite 2, Legend, Powermonger, Walhalla, Seagate-Festplatte 42 MB + Multi-I/O-Controller 99 DM; Tel. 08331/2722

Verkaufe Soundgalaxy NX Pro 16 (unterstützt 5 Soundstandards, darunter Soundblaster Pro II) für 240,-; Tel. 06158/71653

Biete, orig. PC-Spiel "Myst", SVGA u. Win 3.1 nötig, Neupreis: 139 DM, jetzt 95 DM inkl. Porto, abends; Tel. 02064/55837

Verkaufe Indy-Car-Racing 40 DM, Aces over Europe 45 DM oder tausche gegen Sam & Max oder Strike Com; Tel. 05751/74428 (Marco)

Verk. Strike (40) + Miss (20), Privateer (40), Wing 1-Deluxe (35), Magic Pockets (35), X-Wing (40) + B-Wing (20), Maniac Mansion N2 (50), Wizardry 7 (35), Johannes, Telefon 089/366123

Verkaufe Anstoß 55 DM, BMP + Editor/Team editor, Lemmings 115 DM, Indy 500 15 DM; Tel. 04963/1668, Jörg

Ich suche für den PC das komplette Anleitungshäftchen und Kopie für, oder die Karte, 3 Adressen, Patrick Rehner, Hirschen 14, CH 8051 Zürich; Tel. 0441/1301325

Ich verkaufe ang. a. Day of the Tentacle DV für 50 DM oder tausche gegen, z.B. Sam City 2000 DV oder origina. Privateer DA; Tel. 02224/14497

Verk. Gabriel Knight, Siedler, Privateer, Goldf, 50 DM pro Spiel + LFO für 60 DM + Porto; Tel. 06029/43172

Verk./Tausche TFX 50,-, Subwar 2050 50, Frontier 40,-, Castles 235,-, 3, Homies 35, Comanche 40,-, CD-ROM Stronk 40,-, Tomann 40,-; Tel. 0715/17481, 15-17 Uhr

Suche CD-ROM Spiele, Swoll, Indy 4, WC 2, Dracula und F14, Doom, Star Trek, R. M., Mach, Simon; Tel. 0228/67042, ab 19 Uhr

Alone in the Dark 2, Calaver, Legend of Van der, die von Darkness, Tausch oder Verkauf alle deutsch, suche Return to Zork; Tel. 02391/70527, ab 18.00 Uhr

Tausche: F1 GP, Rampage, Monkey 2, Rebel Assault, Alone 1, D 2, suche, TFX, Ufo Strike, U.D., Indy Car, Anstoß, Siedler, Telefon 08671/5572

Verkaufe PC-Spiel (Original) Anstoß für 3,5" Disketten für 50 DM, Schreibtisch Marc Schwenn, Frühlingstr. 58, 22525 Hamburg oder Tel. 040/6812250

Verk. Legend of Kyndria 2 65 DM, Lord of the Rings 2 25 DM und Lands of Lore 60 DM; Tel. 02651/78498

Verk. Burntime (40), Eye of the Beholder 3 (45), Alone 2 (60), B-Wing (30), Pinball Dreams III (45), Elder Scrolls Arena (55) zzgl. Porto; Tel. 07821/37179

Ultima 7 (1) DV 40,-, Ultima 6 35,-, Pinball Dreams 35,-, Alone 1, Dark I (CD) 40,-, Al + D2 45,-, Railw. Chaff 35,-, Dashboard, Windows 40,-, alle + NN, Timm, Tel. 0461/39811

Highscore 386-DX25 mit 2 LW (5,25 u. 3,5) 85 MB HD, 4 MB RAM und Monitor LE 1024, SB 2.0, Top Zustand, mit orig. Pr. 1350 DM, Chnstian Mörling, Willich; Tel. 02156/60292

Verkaufe Alone in the Dark 2 für 60,- DM; Tel. 0911/416655

Suche Doom Vollv., Mad News, Der Planer, Fields of Glory, Dune 2 und Strike Commander (CD); Tel. 0671/3258

Tausche: Eye of I, Beholder Trio, CD, Komp. D, Loom (CD), Ultima 4-6, suche Might u. Magic (CD in D), Rebel Assault (CD); Tel. 02381/880834

Verkaufe NEC-Festplatte (104 MB) für 150 DM und Comanche dt., Ultima 7 dt., Stronghold engl. für je 30 DM + Versand; Tel. 05251/59410 (Mo.-Fr.)

Originale, Sam & Max dt., Simon the Sorcerer 2, Shadowcaster, Elder Scrolls: Arena je 50 DM inkl. Porto, Star Control 2 30,-, Tel. 0221/6801897, ab 18 Uhr

Verk. alte und neue Software für PC, auch auf CD-ROM, Schreibtisch an Marcei, P.O. Box 365, NL-6400 AJ Heerlen, Holland (Orig.)

X-Wing + Upgr. dt. 75,-, Strike Comm. 55,-, Sim City 2000 55,-, Comanche + Miss. 75,-, Indy 440,-, Syndicate 50,-, Hermdall-Xenobot, Larry 3, Incredib. je 30,-, Maniac M. I. 15,-; Tel. 07644/6208

PC Orig.: Privateer 50 DM, X-Wing 50 DM, Lost Vikings 40 DM, Ultima VII 30 DM, Battle Isle 130 DM, Data Disk 2 (bootfähig) 30 DM, Captive, Majong Pro, Realms, Supremacy je 20 DM; Tel. 02985/1891

Verk. PC-Spiele, Goblins 3 kD 60, Karl May kD 60, Freddyph kD 50, Lost in LA kD 30, Rex Nebular E 30, Maupiti Isl. kD 20, Hook kD 20; Tel. 06131/331542, ab 18.00 Uhr

Suche jedes CD-ROM-Spiel - zahle gut! Verkaufe PP-CD 3 + 4/94 + Spiele-CD-ROM, je VB 10 DM, Suche PP-Hefte 4 + 10/93, verkaufe DV Lost Vikings + Populous 2; Tel. 089/7243426

Verk. PC-Originale: Strike Commander (50 DM), Humans (30 DM), Command HQ (30), Sword of the Samurai (30 DM) und Battlemaster (20 DM), Christian Ebert, Tel. 05481/3565

Suche 386SX-20 32 KB Cache mit Coprozessor aber ohne Laufwerke, Karten u. Ram, Rechner muß in optimalem Zustand sein u. ohne Fehler funktionieren, Biete 150 DM; Tel. 06103/1783, ab 18h

Verkaufe orig. Battle Isle, bei DM Stronghold dt. + DM Battle Isle dt. + 20,- DM Indy 4 dt. 20 DM, History Line 40 DM, Fr. Scuter, Tel. 040/7104129

Flight Defender 14 60,-, Flight Sim Took 1 60,-, Action War, Lufte 5, Harme AV 8D 60,-, Pilot for the Skies 40,-, Epic 40,-; Tel. 02064/1518

Suche Indy Action Games, early 1. ed. Version, on Star Wars, Chess Star Wars Action Games, Spiel, Menspieler oder Shareware; Tel. 02362/43797

Verk./Tausche: F1 GP, F.A. Harme, Empire Del, F15 III, A Train, Cimb 2000, Miss Disk, PC, Tomis Red Baron, Woz 3.1, Woz 3.1, Original, Suche Railroad Tycoon dt.; Telefon 03765/16304

PC-Software z.B. BMP, spreisen, da ich meine gesamte Programmsammlung (Originale) verkaufe (Suche + Tools) viel gibt's gratis, Liste von P. Koch, A-5026 Aigen, Pf. 52

Verk. Indycar, Pirates Gold je 40,-, Subwars 50,-, Mainboard 386DX-40, 128 KB Cache, ohne RAM, 170,-; Tel. 0251/797769

Verk. Anstoß, Stronghold, Lands of Lore, Alone 1, D 2, Treasures o. l. Sav. Front., VTO Backdoorclub, CD-ROM: Ultima 8, alles kpl. deutsch; Tel. 0951/420137

Tausche od. verkaufe Lands of Lore, DM 45, gegen Jim Fodder, Canon Fodder, Doom (Voll), Indycar, Kyndria 1, 2, Eye of Beholder 1-3, Populous 2; Tel. 07522/3152

Ultima IV, Empire Deluxe, Spaceward Hol, Indy 4, Eishockey Manager, nur komplett + 6 weitere Spiele gg. Höchstgebot bei G. Breitfeld, Hochwinkel 9, 51069 Köln

Verk. PC-Orig., The Legacy, EOB 3, Privateer-Missiondisk, Ultima Underworld 2, komplett in deutsch u. Anleitung, nur Originale; Tel. 0651/85681 u. 0651/89664

Verk. PC-Orig., Ultima 8 + Speech (dt.), Shadow Caster (dt.), Elite 2 (dt.), Sim City 2000, TFX (dt.), Arbus USA (dt.); Tel. 0241/709965 oder 06421/41164

Verk. PC-Orig.: Swoll DM 50,-, F15 III DM 80,-, Tausch gegen TFX möglich; Tel. 0921/24898 (nach Jürgen fragen)

Verk., Pagan (CD), Rasenmäher-Mann (CD), Ufo, Rebel Assault, Strike Commander, A.O.E., A.O.P., Underworld 1, Ultima 7, Pirates u.a.; Tel. 02266/7894/02207/3193, ab 19.00 Uhr

Verk./Tausch: Hand of Fate, Alone Dark 2, Ultima 8, Strigoh, Comanche, Stronghold-CD, Goblins 3-CD, The 7 Guest-CD, Rebel Assault-CD, Suche Der Clou, DSA 2, QG 4; Tel. 07252/78009, ab 18 h

Verkaufe GS 2000 für 40,- DM, F15 III (CD-ROM) für 55,- DM, Lost in the Time (CD-ROM) für 60,- DM, Shadow o. l. Cornet 60,- DM, Ways f. Win 50,- DM, Telefon 04841/4937, Claus

7/94 **POWERPLAY**

Viele ältere SNES-Spiele günstig abzugeben. Löse außerdem Manga Videos auf. Neo-Geo-Pai für 500,- zu verk., außerdem noch einige Neo-Spiele. Tel. 02872/8411, ab 18.30

Diverses

Verk. oder tausche (auch gg. CD-ROM) einige PC- und SNES-Games wie Sam + Max, Day of the Tentacle, SQ5, Ultima 7 und Magical Quest, S.F. II. Tel. 08084/2878

Verk. für MS-DOS-PC: BMP 60, Populous 30, Für Game Boy: Skate or Die, Bad'n Rad 40,-, WWF Superstars I 20-30,-, Jacek, Tel. 0202/731328

PowerPlay kompl. 10/88-6/94 (ohne 7/89, 8, 9, 10/91, 7/92) + 3 Sonderhefte 145,- VB. Amiga-laufwerk intern, neu 45,- VB. Tel. 0751 96792 (88213 Ravensburg), Michael

Verkaufe Laserdisc Terminator 2, Formate NTSC, Widescreen NTSC, Fullscreen PAL, Widescreen engl. Tel. 02325/796579

Verk. meine Power-Play-Sammlung für 2-3 DM pro Heft, Sonderhefte 5 DM. Habe die Hefte von 9/90 bis 12/93. Tel. 02382/83914 (Alexander, Mi von 19.00 bis 20.00 Uhr)

Suche alles, was mit Der Krieg der Sterne-Trilogie zu tun hat. Jochen Gölzer, Leharweg 7, 74193 Massenbach, Tel. 07138/8364

Verschenke Software. Info gegen 2 DM in Briefmarken, Th. Brandl, Postfach 1221/09, 93156 Taubitz (C64/Amiga/PC). Keine Raubkopien

Verk.: Zappelin, Prince of Persia 240,-, GS2000, GS2000 Zusatzdisk, Silent Service II 30,-, Suche Larry 6. Tel. 0361/6463889 Holger vert

Suche alles zu jap. Fantasy-Rollen und Strategiespielen wie z.B. Module, CDs, Poster, Figuren, Hint Books usw. Tel. 07646/436 oder 07641/1340 (Dieter)

Verkaufe Sinclair ZX Spectrum 48k mit ZX-Interface 1, 2 ZX-Microdrives, ZX-Printer, Handbücher etc., Sinclair QL mit viel Zubehör, Preis VB. Tel. 04206/9313

Verk. oder tausche: Eye o' t Beholder 3, Battle Isle Data Disk 2, WC Academy Gerd Schlehenbecker, Am Atzelberg 2, 61206 Wöllstadt 1, Tel. 06034 2393

Verkaufe SNES-Spiele ab 30,-, MD-Spiele ab 25,-, Neo-Geo-Spiele ab 80,-, tausche auch Suche Jaguar, 3DO und MDCD + Spiele. PC-Engine + 5 Spiele 350,-, VB. Tel. 06022/72767

Verkaufe Zeitschriften Jahrgänge 89/94 Amiga (M&T), Power Play, Highscreen Highlights und Happy Computer. Preisliste gegen frankierten Rückumschlag! Christof Linnemann, Schubertstr. 7, 59227 Ahlen

Suche Atan VCS-2600-Module, haupts. Atan/Activision/Parker, aber auch Ravis. Listen/Angebote an: S. Hölling, Sandbergstr. 34, 90768 Fürth

Verkaufe aus meiner Sammlung z.T. topaktuelle SNES- u. MD-Module, z.B. Empire Strikes Back u.v.a. mehr. Meldet euch unter Tel. 0641/791740

Verkaufe meine ganze Neo-Geo-Sammlung, 2 Neo-Geos, 6 Spiele, Viewpoint, Apt of Fighting Samurai, Showdown, alles 100% ok; anrufen lohnt. Tel. 07431/51671, ab 18.00 Uhr

Verkaufe original Komplettilösungen zu fast allen Spielen (Lucas A., Westw. S. Sierra...), Info geg. 2 DM bei Patrick Badent, Goethestr. 2, 88281 Schlier

Achtung Power-Play-Freunde! Viele alte Ausgaben der Zeitschrift (Nr. 2/88-1/91) zu verkaufen, pro Heft 3,50 DM. Anrufen unter 07654/8788 (Andi)

Kaufe/verk.: Konsolen + Modulsammlungen Super-NES/Mega Drive/NES/Game Boy/Neo Geo usw. T. 04521/71497, ab 18 Uhr, Andreas

Das ist toll: Power Play von Heft 1/92 bis 5/94 komplett für 80,- DM inklusive Portokosten (bei 29 Heften...). Wähle 02534/9542, Steffen

Zubehör, Spiele + alles Drumherum zu Fantasy-Rollen + Strategiespielen (System egal), dL/us/jap., auch Musik-CDs. Tel. 07646/436

Verkaufe Matrix-Drucker, 2 Joysticks, 1 Maus, 1 Modul sowie viele Spiele unter Tel. 038962 20200, ab 16.00 Uhr. Alles 102% ok, Preis VB (alles sehr günstig), da Neukauf

Verk./tausche Xenobots 35,-, Indy 4 35,-, Body Blows 30,-, Spaceward Ho 30,-, Whale Voyage 30,-, Dark Seed 25,-, War u. I. Gulf 25,-, Tel. 07157/67487, 15-17 Uhr/wochenends

Verkaufe CD-i-Player mit den Spielen Inka, Zelda, Kether und anderen, VB 900,- DM. Tel. 0931/18689, ab 17.00 Uhr

Verk. Neo-Geo-RGB, 60 Hz + Joyboards (2) + 2 Spiele, VHB 1100,- DM. Mega Drive jap. + ca. 11 Spiele, VHB 600,- DM. Tel. 06136/81114

Verk. Mega-CD 2 + Road Avenger 8 W auf neuw., 350,-, Super-NES, us-Vers. neuw. 130,-, Amiga 500, 100% ok, 200,-, Cornanche CD, guter Zust. 55,-, Tel. 0471/88209

Verkaufe Automaten TV-ideal + verschiedene Platinen. Tel. 05281/17914

Verkaufe Xplorer 1 Peter Gabels Secret World, Syst. Macintosh für 110,- DM. T. 07621/78150

Original PC-Spiele in deutsch bzw. deut. Anlitg zum halben Preis, z.B. X-Wing mit Upgrade, Wing Commander II, Space Quest 3 u. 4, Robin Hood, Dune II usw. Tel. 08191/8393

Viele ältere SNES-Spiele günstig abzugeben. Löse außerdem Manga Videos auf. Neo-Geo-Pai für 500,- zu verk., außerdem noch einige Neo-Spiele. Tel. 02872/8411, ab 18.30

Kontakte

Verkaufe PC 386SX16, 4 MB Ram, 250 MB + Program, Laufwerke 5,25" + 3,5", Soundblaster Multimedia, Pro-VGA-Monitor, Tastatur, Maus, Flugsimulator-Joystick, VB 2200,-, Tel. 07062/3103, Theo, Jannis

PC-Fast, der ultimative Computerclub in Berlin und Deutschland. Mitgliedsbeitrag 3 DM. Anrufen unter 030/3022505 oder 030/3026747, Do-Fr 16-20 Uhr

Supergute PC-Mogelprogramme für Civilization, Pirates Gold, Railroad Tycoon, Master of Orion, kpl. dL, je 12,50, kpl. 30 Müller, Wohnlichstr. 21, 76356 Weingarten

Amiga "H&S"-Commander-Club sucht Mitglieder. Haben viele Leistungen. Info gegen 2 DM in Briefen an Amigaclub, Seestr. 80, 23879 Möm. Schon über 150 Mitglieder

Videospielclub Double Trouble - der Sega/Nintendo-Club bietet Clubzeitung (ca. 80-100 Seiten), Tips, Hotline etc., 1 Double Trouble - die etwas andere Art, sich zu informieren! Infos (1 DM Rückporto): M. Herrendorf, Bürgerstr. 29, 12347 Berlin. Tel. 030-6188391

Anime Fan (Manga und...) sucht nach Kontakten! Schreibt an: Christian Schaeffers, Am Lührenbach 21, 58642 Iserlohn

PC-Club sucht Mitglieder! Weitere Infos bei Stefan Karban, Ober-Rodener-Str. 48, 63110 Rodgau

PC-Club! Für Tips & DM mit gratis Software Tausch, Infos, Chats, usw. werden unter Mitgliedsbeitrag 2 DM/Jahr. Jas. Bloch, Woldsenweg 4, 25244 Lüttenberg

Anime und Manga... Tel. 0414/2111111, Fans vor News... Info gegen 2 DM in Briefen an M. J. Badt, Postfach 281, 1000 80 Rod-München. Tel. 089/160275

Achtung:

Wir machen unsere Inserenten darauf aufmerksam, daß das **Angebot**, der **Verkauf** oder die **Verbreitung** von urheberrechtlich geschützter Software nur für Originalprogramme erlaubt ist.

Das Herstellen, Anbieten, Verkaufen und verbreiten von »**Raubkopien**« verstößt gegen das Urheberrechtsgesetz und kann straf- und zivilrechtlich verfolgt werden. Bei Verstößen muß mit Anwalts- und Gerichtskosten von über DM 1000,- gerechnet werden.

Originalprogramme sind am Copyright-Hinweis und am Originalaufkleber des Datenträgers (Diskette oder Kassette) zu erkennen und normalerweise originalverpackt. Mit dem Kauf von Raubkopien erwirbt der Käufer auch kein Nutzungsrecht und geht das Risiko einer jederzeitigen Beschlagnahme ein.

Wir bitten unsere Leser in deren eigenem Interesse, Raubkopien von Original-Software weder anzubieten, zu verkaufen noch zu verbreiten. Erziehungsberechtigte haften für Ihre Kinder.

Der Verlag wird in Zukunft keine Anzeigen mehr veröffentlichen, die darauf schließen lassen, daß Raubkopien angeboten werden.

Der kleine Hex(en)-Meister

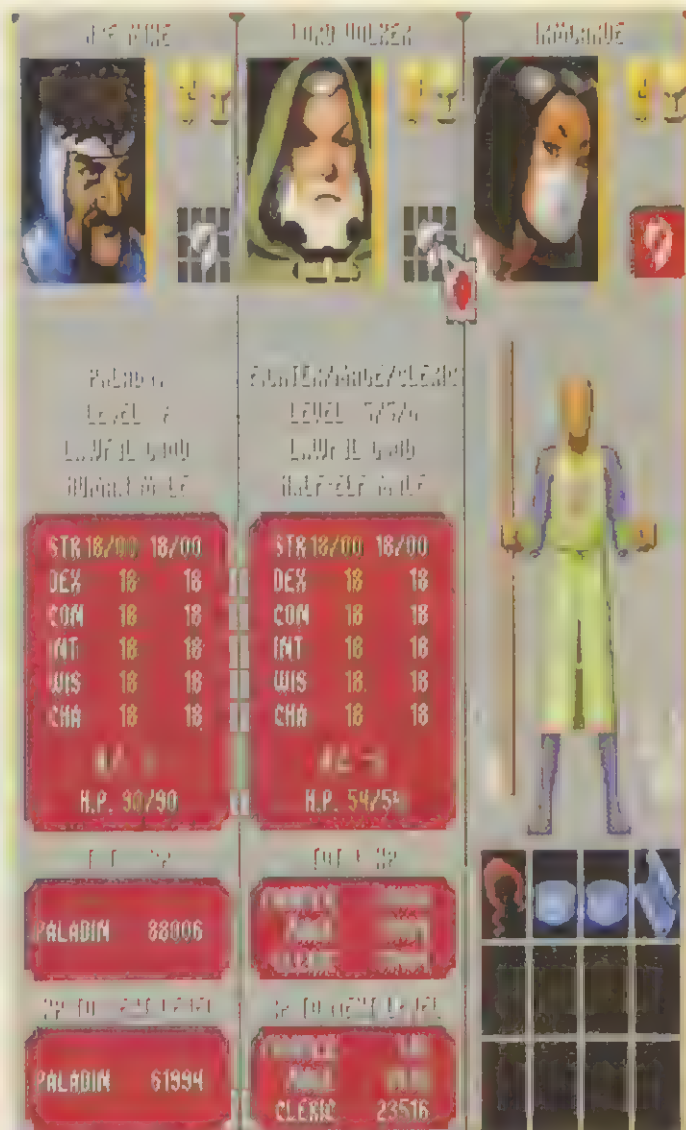
SUPERHELDEN

*Die Monster sind zu kräftig?
Die Zaubersprüche zu lasch?
Die Heldentruppe zu schwach?
Wir verraten, wie Ihr Euch im
Handumdrehen eine Party mit
Superhelden zusammenbastelt.*

im Eigenbau

Wer kennt das Problem nicht? Die frisch aus der Taufe gehobene Heldencrew wird von der nächstbesten Ork-Horde in Grund und Boden gestampft. Beim Einkauf im lokalen Waffenshop, reicht die Barschaft gerade mal für ein schäbiges Küchenmesser, statt für den schimmernden Supersäbel. Damit sich die Party auch vor dem dicksten

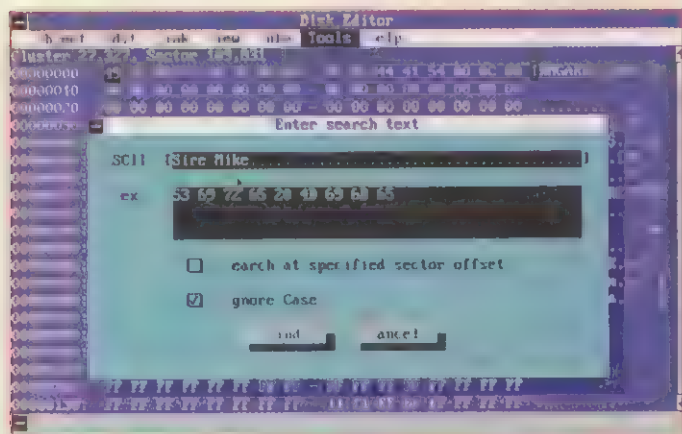
Monster nicht verstecken muß, greifen gewitzte Mogler immer gerne zu einem Diskettenmonitor. Hier ein paar Erfahrungspunkte zusätzlich, dort das Kapital aufstocken, fertig ist die Superhelden-Party. Wer beim Wort Diskettenmonitor nur fragend mit den Achseln zuckt, findet hier eine Schritt-für-Schritt-Anleitung, wie man sich selbst eine megastarke



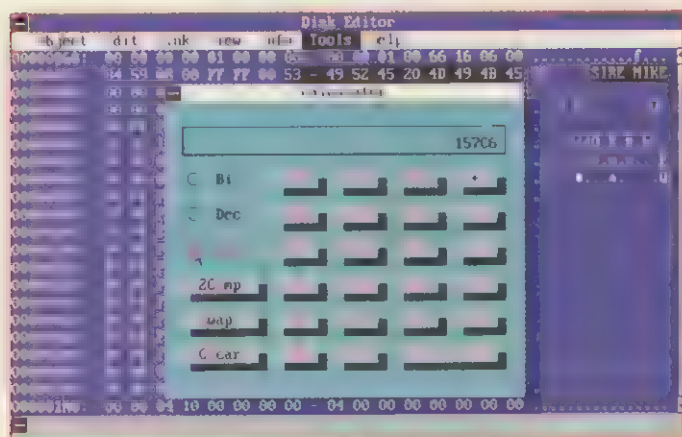
Schritt 1: Wir suchen uns einen Helden zum Mogeln aus

Party zusammenbastelt. Aber Obacht: Mit einer solchen Mogeltruppe macht das Spiel meistens keinen Spaß mehr. Wer Hindernisse im Handumdrehen umgeht und selbst das ekligste und kräftigste Monster ohne Probleme umhauen kann, bringt sich um das Vergnügen, mit einer "ehrlich" erspielten Party ein Spiel zu lösen. Also: Wer partout nicht mehr weiterkommt, darf weiterlesen, alle anderen sollten diese Seiten

überblättern. Gewußt wie: Als Beispiel für Mogeleyen mit dem Diskettenmonitor dient uns das Rollenspiel **Ravenloft**. Keine Bange: Was hier funktioniert, hilft auch bei anderen Spielen. Wir verwendeten übrigens den Diskettenmonitor der **Norton Utilities 8.0**, aber jeder andere tut's natürlich auch. Eventuell sieht dann der Bildschirm etwas anders aus, und Ihr habt nicht alle Optionen zur Verfügung. mh



Schritt 3: Wo befindet sich der Held im Spielstand?



Schritt 4: Mit dem Rechner modeln wir die Zahlen in Hex-Zahlen um

1. Schritt

Als erstes sucht Ihr Euch einen Charakter aus, bei dem ein Wert verändert werden soll – und selbstverständlich den Wert selbst. In diesem Fall wollen wir dem Paladin **Sire Mike** ein paar zusätzliche Erfahrungsstufen verpassen. Zur Zeit hat der freundliche Herr Erfahrungsstufe Sieben erreicht und **88006** Erfahrungspunkte. Ihr schreibt Euch den aktuellen Wert sowie den Namen des Spielstandes, unter dem Ihr abgespeichert habt, auf, und verläßt dann das Programm.

2. Schritt

Jetzt wird es Zeit, den Diskettenmonitor aufzurufen. Ist dieser geladen, müßt Ihr jetzt den Spielstand laden, in dem sich der zu ändernde Charakter befindet. Bei den *Norton Utilities* funktioniert dies mit der *File*-Option. Den eigentlichen Spielstand findet Ihr hier in einem der *Save*-Verzeichnisse – Ihr müßt natürlich wissen, in welchen Spielstand Ihr ändern wollt. Bei anderen Spielen kann der Spielstand natürlich anders heißen, oder woanders abgelegt sein.

3. Schritt

Jetzt habt Ihr den Spielstand geladen, aber keine Ahnung wo die Werte stehen, die geändert werden sollen? Kein Problem: Im Diskettenmonitor der *Norton Utilities* gibt es (wieder) unter dem Menüpunkt *Tools* eine Option *Find*. Hier gebt Ihr jetzt in dem Feld für *ASCII*-Zeichen den Namen des Charakters, in diesem Fall also **Sire Mike**, ein. Schon nach kurzer Suche

hat der Diskettenmonitor die passende Stelle, an der sich der Charakter befindet, gefunden.

4. Schritt

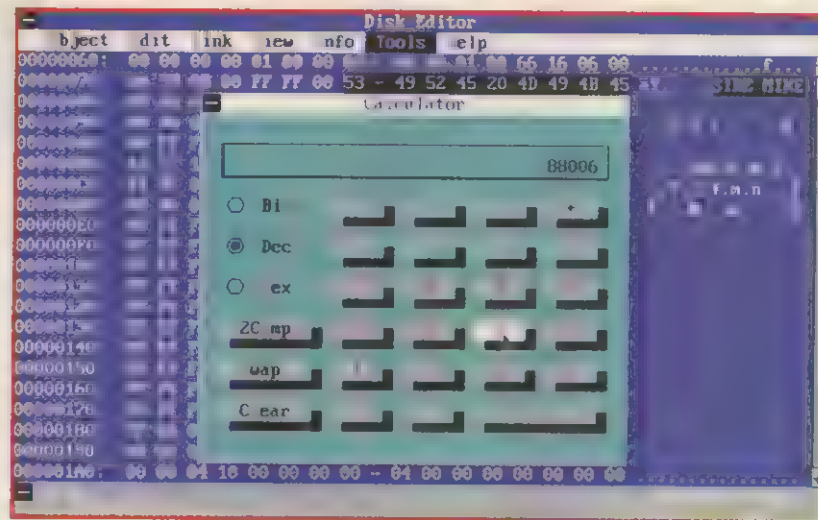
Jetzt haben wir zwar den Charakter gefunden, aber noch nicht den Wert – also die Erfahrungspunkte. Auch hier hilft der Diskettenmonitor. Wieder unter dem Menüpunkt *Tools* befindet sich ein Zahlen-Konvertierungstool – ein Taschenrechner. Damit lassen sich Zahlen, die Ihr eingibt, in He-

xadezimal-Zahlen umwandeln. Dies ist wichtig, denn in dem Spielstand sind alle Werte nicht mit "normalen" Ziffern angegeben, sondern in Hex-Zahlen. Also tippen wir, nun den aktuellen Wert der Erfahrungspunkte ein – in diesem Fall **88006**. Per Klick auf das *Hex*-Feld wird der Wert in Hexzahlen umgerechnet. Der dezimale Wert 88006 ist im Hex-System zur **157C6** geworden. Jetzt suchen wir mit *Find* den Wert – als Hexzahl – für die Erfahrungspunkte. Achtet aber darauf, daß Ihr die Hex-Werte vorher "umdrehen" müßt – der Fachmann spricht

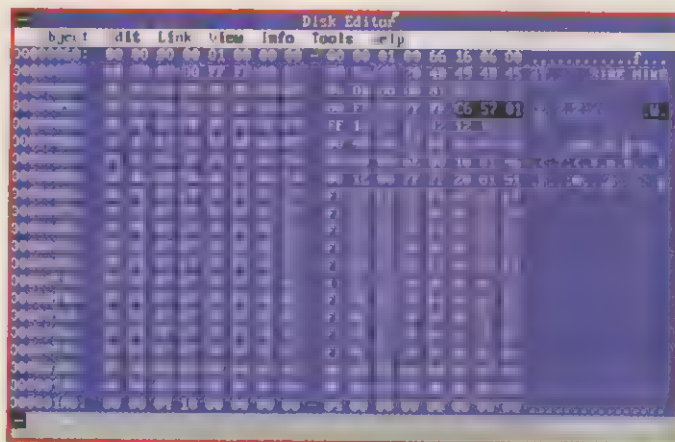
dann von "Low"- und "High-Byte". Also: Aus **157C6** wird dann **C6 57 01**. Haben wir den Wert gefunden, müssen wir uns überlegen, wieviele Erfahrungspunkte wir unserem Charakter geben wollen. Bei unserem Beispiel, verschaffen wir dem Paladin satte 1 Million Experiencespoints. Damit das Programm den neuen Spielstand auch versteht, müssen wir die neue Zahl (1000000) wieder in Hex-Zahlen umrechnen lassen. Der Taschenrechner zeigt uns nun folgende Zahlen-, und Buchstabenfolge an: **F 40 42**. Wieder das "umdrehen" nicht vergessen: Aus **F 42 40** wird dann **40 42 0F**. Jetzt tragen wir den neuen Wert (**40 42 0F**) an die passende Stelle des Spielstandes ein und speichern dann ab.

5. Schritt

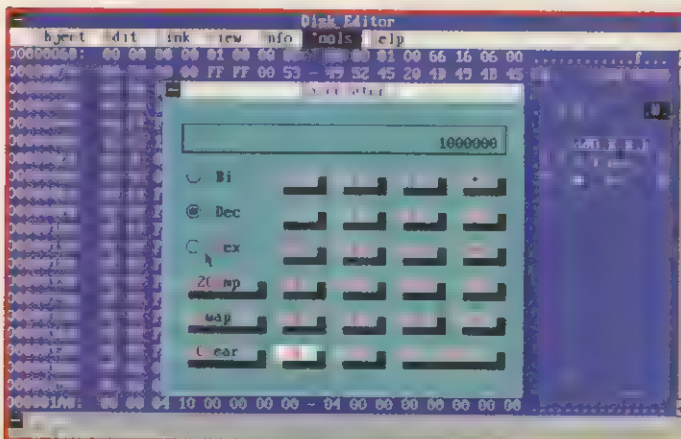
Nun startet Ihr wieder das Spiel und ladet den nun geänderten Spielstand. Hat alles geklappt, taucht jetzt bei **Sire Mike** in dem Feld Erfahrungspunkte, die Zahl 1000000 auf. Das alleine hilft jedoch nicht: Ihr müßt noch einen Kampf überstehen, danach wird unser



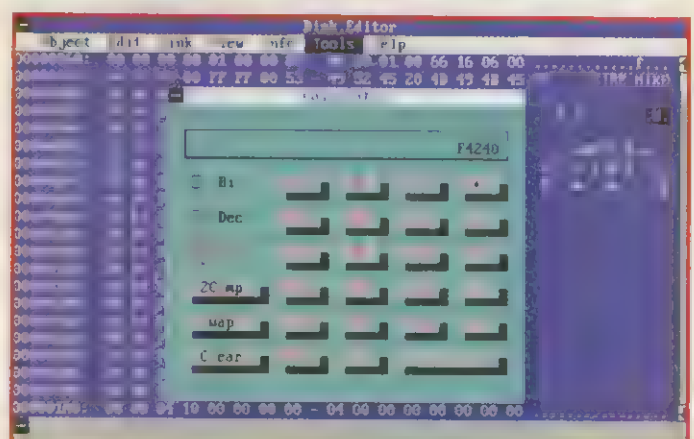
Schritt 4: Wir geben die Originalcharakterwerte in den Rechner und lassen uns die Zahlen im Hexformat ausgeben



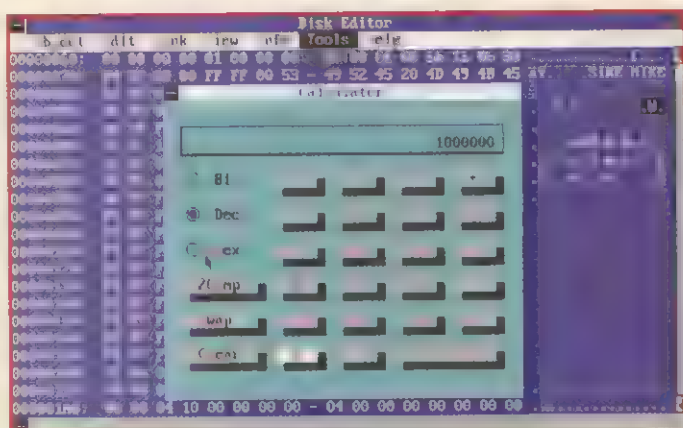
Schritt 4: Wo sind die Erfahrungspunkte des Charakters.



Schritt 4: Eine satte Millionen wollen wir dem Helden verpassen



Schritt 4: Per Mausklick rechnen wir den Wert in Hexzahlen um.



Schritt 4: Geschafft, der gemogelte Held ist fertig.



Schritt 5: Nach einem Kampf wird Sire Mike ordentlich befördert

Held ordentlich befördert und erreicht Erfahrungsstufe 11. Wollt Ihr noch höher hinaus, müßt Ihr halt noch mehr Erfahrungspunkte dazumogeln. Das gleiche, oben beschriebene, Prinzip funktioniert selbstverständlich auch bei Gold und bei den anderen Charakteren. Mit ein wenig Fleiß und Erfahrung,

habt Ihr Euch in ein paar Minuten eine komplette Superparty zusammengebaut.

Aber noch mal zum Schluß: Mit einer solchen Superparty sammelt Ihr zwar jedes Monster weg, verderbt Euch aber auch den Spielspaß. Also: Lieber mit "normalen" Figuren spielen. mh



Hat Volker Weitz doch tatsächlich in einem Anfall von Dementia praecox alle E.T.s und Aliens zutiefst beleidigt. Da verschleppt ein Spiele-Designer eine Dorfbevölkerung ins All und schiebt's den Ufos in die Schuhe. Ein wahrhaft "rückständiger Aggressionssklave", der da nicht lauthals aufschreit und Genug-tuung fordert, oder?

Eure Ull:

Eingeschossen

Wenn Ihr schon die neuen Intel-Prozessoren (DX3, DX4 und P6) ankündigt, so solltet Ihr doch auch der Fairneß halber den MPC601 vorstellen, ein Prozessor, der wohl in naher Zukunft durch die daran beteiligten Firmen, Apple, Motorola und IBM eine weite Verbreitung finden wird. So wurde doch schon ein Macintosh mit einem MPC 601/80 MHz auf der CeBIT vorgestellt. Der MPC601 arbeitet heute schon mit Geschwindigkeiten, die selbst für Pentium-Rechner nicht zu erreichen sind, ist nur halb so groß und kostet gerade mal die Hälfte des Preises, der für den Pentium berappt werden muß. Es kann also davon ausgegangen werden, daß

Rechner mit diesem Prozessor über ein sehr gutes Preis-Leistungs-Verhältnis verfügen werden. Es sollen auch sehr viele Betriebssystemplattformen auf MPC601-Rechnern laufen. Windows-NT beispielsweise, das eine hohe Performance praktisch voraussetzt, erreicht auf einem MPC601-Rechner die 3fache Geschwindigkeit eines Pentium-Rechners. Auch alte Mac-Software soll in einer 68000-Emulation (!) genauso schnell sein wie auf einem Quadra. Außerdem wird der MPC601 (auch Power-PC) als einer der heißesten Kandidaten für den High-End-Amiga gehandelt, der noch im Sommer dieses Jahres erscheinen soll. Insgesamt habe ich einfach das Gefühl, daß Ihr Euch zu sehr auf die Intel-

kompatiblen eingeschossen habt und dadurch andere Systeme (vor allem in Euren Hardwarekurztests) vernachlässigt. Euer positives Urteil über die Geschwindigkeit von Spielen auf Pentium-Rechnern kann ich nicht ganz nachvollziehen. So wurde in verschiedenen PC-Fachzeit-

schriften bei unterschiedlichen Tests nur eine durchschnittliche Leistung der Performance um ca. 40-50% gemessen. Wenn man nun das Preis-Leistungs-Verhältnis eines schnellen 486ers (ca. 2500-3000 Mark) und das eines Pentium-Rechners (ab 6000 Mark) vergleicht, er-

scheint dieser Geschwindigkeitsvorteil geradezu lächerlich.

Dieter Kölbl, Ravensburg

Natürlich werden wir zu gegebener Zeit über neue Prozessorfamilien berichten. – Anfragen bei den verschiedenen Herstellern laufen schon, die ersten

Testgeräte sind auch schon da (wie der POWER PC, den wir gerade auf Herz und Nieren testen). Aber man sollte natürlich nicht verkennen, daß die Intel-Prozessoren zur Zeit noch den größten Marktanteil haben und entsprechend umfangreicher im Heft auftauchen als die Kollegen. mh

Hallo Volker, ich rate Dir, Dich erst einmal sachkundig zu machen, bevor Du solchen hahnebüchenen Blödsinn verzapfst, wie in Deinem Testbericht zu "UFO". Zitat: "Trudelt irgendwo eine Untertasse nieder, wird ... die lokale Bevölkerung zur Strecke gebracht oder ... Ins All verschleppt". Irrsinn! Wo ist jemals eine Bevölkerungsgruppe durch die Insassen eines Ufos zur Strecke gebracht oder Ins All verschleppt worden? Es ist für Dich dringend nötig, die einschlägige Literatur zu konsultieren – etwa die Berichte von Budd Hopkins über die jährlich ca. 600 (echten) Entführungen durch Außerirdische, die Forschungsergebnisse der NASA oder die Jahrbücher der Muffon Group.

Es gibt inzwischen Tausende von einwandfrei dokumentierten Szenarien, in denen Ufos und ihre (zu vier Rassen gehörenden) Insassen eine (immer absolut friedliche und ethisch einwandfreie) Rolle spielen. Außerdem leben auf einer amerikanischen Luftwaffenbasis seit Jahren zwei Außerirdische, die die dortigen Armeeeingeborenen und Wissenschaftler beraten und in der Bedienung von neun, bereits im Hangar stehenden Original-Ufos stehenweisen. Über den Körperbau, die Eßgewohnheiten, die Sexualität einer der Rassen (der 1,30 m großen mandeläugigen), wissen wir inzwischen unter anderem deshalb so genau Bescheid, weil vier Angehörige dieser Spezies tot aus einem abgestürzten Ufo geborgen und obduziert werden konnten. Ebenso haben die zwei in Amerika lebenden Außerirdischen sehr viel über sich und ihren Heimatplaneten berichtet – der eine schreibt gerade ein Buch darüber. Es gibt in den USA sogar ein Studien- und Austauschprogramm zwischen der Erde und einem (noch) bewohn-

ten Planeten der Sonne Reticuli-12 usw. usw. ... Die Mär vom bösen Alien ist also nur im Kino wahr ... und die Computerspielehersteller sollten sich hüten, so einen ausgemachten Irrsinn wie dieses "UFO"-Spiel auf den Markt zu werfen; die Realität der Ufos und die Begegnung mit echten Außerirdischen bietet doch wahrlich genug Stoff – abgesehen davon, daß die realen Ufos dank ihrer überlegenen Waffentechnik im nicht nur simulierten Ernstfall uns irdischen rückständigen Aggressionssklaven zehn- bis hundertmal überlegen wären, sodaß der entstehende Kampf ein sehr einseitiger wäre. "UFO" ist also allein von der wissenschaftlich-technischen Grundlage her idiotisch, ich hatte von Mircroprose (und von POWER PLAY) mehr erwartet. Zum Beispiel ein anderes fortgeschritteneres Bewußtsein. Es sind schließlich nur noch fünfeinhalb Jahr bis zum Jahr 2000. Leider: Der Mensch als Spezies kann sich das Fremde, das Unbekannte immer nur als feindlich vorstellen und ballert seit Jahrhunderten frühlich drauflos, verbrennt (früher) Hexen und (heute) Aliens.

Bernhard Dörries, Thurmansberg

Da ich schon seit frühester Jugend eifriger Perry Rhodan, Jules Verne und sonstiger Science-fiction-Fanatiker bin, bin ich ebenso wie Du fest davon überzeugt, daß es in unserer Galaxis nur so von grünen, blauen und regenbogenfarbigen Außerirdischen wimmelt, die nicht viel besser oder schlimmer sind als wir.

Was mir dagegen ganz schön sauer aufstößt, ist der teilweise fast religiöse Eifer, mit denen einige Ufologen annehmen, daß offenbar ganze Busladungen von Aliens nichts

Besseres zu tun haben, als sich auf unserer abgelegenen Erde zu tummeln. Vornehmlich tun sie das in den USA, wenn mal wieder ein besonders aufregender Science-fiction-Film im Kino läuft oder eine Wirtschaftskrise vor der Tür steht. Da ist mir immer etwas zu viel Hysterie und Aberglaube im Spiel. Die sogenannten wissenschaftlichen Beweise haben sich bisher immer als halbseidener Foto-Humbug aus den geheimsten Geheimarchiven der CIA erwiesen. Frühere Generationen hofften in Zeiten der Krise auf die Mithilfe der Götter, unsere "aufgeklärte" Generation setzt auf esoterische Weisheiten oder die Ankunft der Außerirdischen, die schon alles zum Guten richten werden. Es hilft aber nichts, wir werden unsere Probleme selber lösen müssen, und die Jungs von Reticuli-12 die Ihren.

Mit außerirdischen Grüßen,
E.T. Volker Weitz

Grundsätzlich gilt heute der sog. kritische Rationalismus als Begriffsdefinition für "Wissenschaft". Danach MUSS sich Wissenschaft auf die Untersuchung der Bedingungen für eine Falsifikation der als Hypothesen aufgefaßten wissenschaftlichen Theorien beschränken. Auf Deutsch: (Natur-)Wissenschaft besteht ausschließlich aus Thesen. Eine These gilt erst dann als bestätigt (und wird damit zum Naturgesetz), wenn es KEINEN EINZIGEN Gegenbeweis gibt. Wissenschaft ist NICHT, tausend Fälle nachzuweisen, in denen sich eine These bestätigt, sondern einen einzigen zu suchen, in dem sie sich NICHT bestätigt. Da heute jedoch kein Wissenschaftler beweisen kann, daß der erste Gegenbeweis für ein Naturgesetz vielleicht

erst in zehn Jahren erbracht wird, ist strenggenommen die gesamte Wissenschaft hypothetisch – weil relativ zum gegenwärtigen Zeitpunkt – und muß entsprechend kritisch betrachtet werden.

Die Ufo-Literatur ist ähnlich bunt, wie die unterschiedlichen Meinungen und Glaubensbekenntnisse zu diesem Thema. Zwingende Beweise für die Existenz von Außerirdischen lassen sich den fliegenden Untertassen bis heute nicht entlocken. Ob die "grünen Jungs" nun aus einem Zeit-tunnel, dem Schwarzen Loch, einer anderen Dimension, einem fernen Sonnensystem oder einfach nur aus der Phantasie sensationslüsterner Zeitgenossen stammen, ist nicht so recht klar. Wer sich für das Thema interessiert, kann allerdings aus einem fetten Vorrat an Bestsellern (und Plagiaten) seine ganz persönliche Ufo-Theorie entwickeln:

- "Wir sind nicht allein" von Andreas Rétyi (Langen Müller Verlag)
- "Meine Weltraum Odyssee in Ufos" von Oscar Magosci (Ventila Verlag)
- "Besucher vom Planeten Plandor" von Hans P. Klotzbach (Jupiter Verlag)
- "Engel und andere Außerirdische" von Keith Thompson (Droemer Knaur Verlag)
- "Signale von anderen Welten" von Prof. Frank Drake (Bettendorf Verlag)
- "Zeitschock – Invasion aus der Zukunft" sowie "Zeittunnel", beide von Meckelburg (Langen Müller Verlag)
- "Adam's Planet" von John v. Buttlar (Herbig Verlag)
- "Botschaft aus dem Kosmos" von Michael Hesenmann (Silberschnur Verlag)
- "Die Götter von Eden" von William Bramley (in der Tat-Verlag)
- "Wie das Weltall und die Menschen wirklich entstanden" von Ernst Wunder
- "Raumfahrt im Altertum" und diverse andere Werke aus Dänikens Feder.

Ufo-Logisch

Anmerkung

... zum Leserbrief von Torsten Hinrichs zur **POWER PLAY 13**. Du schreibst, "Diese Gewährleistung kann kein Verkäufer oder Hersteller ausschließen, da es sich um eine Regelung aus dem Bürgerlichen Gesetzbuch handelt". Dieses Zitat ist mir leider ein wenig auf den Magen geschlagen, denn aus Berufsgründen bin ich fast zu einem 'Paragrafen-Kasper' mutiert und muß Dich daher berichtigen. Eben das BGB besagt in §459 (1): "Der Verkäufer einer Sache haftet dem Käufer dafür, daß sie zu dieser Zeit, zu welcher die Gefahr auf den Käufer übergeht (sprich: das Produkt verkauft wird), nicht mit Fehlern behaftet ist, die den Wert oder die Tauglichkeit zu dem gewöhnlichen oder dem nach dem Verträge vorausgesetzten Gebrauch aufheben oder mindern". Das bedeutet in Max-Mustermann-Deutsch, daß der Verkäufer das Gerät nur dann zurücknehmen muß, wenn es, bereits beim Verkauf einen Fehler hat. Er haftet nicht, wenn z.B. irgend so ein vermeintliches Hardware-Genie die Schraube zum Festschrauben des CD-ROMs auf der Platine vergessen hat (und leider liegt die über 2-7 Leiterbahnen) und dadurch silvesterähnliche Geräusche erzeugt.

Tino Trüber, Henningsdorf

Auf den Scheiterhaufen

Ich hasse es, wenn über bestimmte Dinge überhaupt nicht mehr objektiv nachgedacht wird und einfach nur gängige Klischees wiederbekäut werden, ohne logisch nachzudenken.

Als ein Beispiel von unzähligen: Der Brief Doom-Heiten von Ebbo Steiner in **POWER PLAY 4/94**. - Die Programmierer hatten es doch tatsächlich gewagt, ein Hakenkreuz-ähnliches Zeichen in ihr Spiel zu programmieren. Wo Herr Steiner doch gerade noch so arglos mit seiner Kettensäge Lebewesen zerstückelte, mußte ihm wirklich (ich zitiere) "bei dieser Überschreitung des guten Geschmacks" die Lust am weiteren Morden vergehen. Wie konnten die Programmierer es nur wagen, den sensiblen Spieler mit so etwas gewaltverherrlichenden und ab-

scheulichen wie einem umgekehrten Nazisymbol in einem sonst so unbedenklichen Spiel zu Tode zu erschrecken? Pfui, pfui, pfui! Da war es wohl klar, daß Herr Steiner sofort erbot an **POWER PLAY** schreiben mußte. Warum ist das Nazizeichen eigentlich so schlimm? Weil es als Symbol für Gewalt, die Brutalität und die Massentötung von unschuldigen Menschen steht? Steht aber nicht das gesamte Spiel Doom für Mord, Brutalität und Gewalt? Was stört da Ebbo gerade ab den Nazisymbolen? Ich weiß, wir haben ja nun eine lange Debatte über Gewalt im Spiel hinter uns. - Heraus kam ja, daß man sehr wohl zwischen Spiel und Realität unterscheiden kann, und daß man, wenn man Gewalt spielt, nicht auch gleichzeitig im echten Leben gewalttätig ist. Warum gilt das nicht auch für ein Nazisymbol, warum macht man da so große Unterschiede? Von normaler objektiver Überlegung kann die Einstellung wohl nicht kommen. Hängt es nicht eher damit zusammen, daß es in unserem Land im Moment zum "guten Ton" gehört, bei dem Wort "rechtsradikal" rot zu sehen? Es setzt dann der gesunde Menschenverstand aus, und alle geleerten Vorurteile, Klischees und Meinungen aus Medien und Erziehung "kommen hoch"? Am besten sollten danach alle Rechtsradikalen "auf den Scheiterhaufen". Daß die Nazis ganz ganz böse, sehr grausam, geistig unterbemtelt und fies zu Ausländern (also der Teufel in Person) sind, hören wir ja überall. Wenn man das Ganze objektiv, sachlich und ohne Vorurteile angehen würde, würde man schon selber merken, daß viel Scheußliches geschehen ist, und viele Ansichten der Rechtsradikalen nicht mit den eigenen vereinbar sind. Aber was hier los ist, kann man doch nicht mehr als normal bezeichnen. Wenn ein Briefbeantworter erklärt, daß die Faschisten auch zu der Kategorie "Mensch" gehören und ein Recht auf freien Willen haben und sich dann im nächsten Satz sicherheitshalber für diese Meinung entschuldigen muß, dann fängt für mich die Diktatur von Fanatikern an. Sobald man nur ein Wort über die Rechtsradikalen äußert, was nicht bis ins letzte Verachtung, Mißbilligung

PC/IBM

ACES OVER EUROPE VGA DT. VERSION 3,5"	75,90
AIR COMBAT CLASSICS INCL. BATTLEHAWK 1942/ THEIR FINEST HOUR INCL. MISSION	85,90
SECRET WEAPONS OF LW INCL. SCENERY DISKS	85,90
AL QADIM KOMPL. DEUTSCH 3,5"	85,90
ALONE IN THE DARK II KOMPL. DT.	85,90
ANSTOSS KOMPL. DT. VGA 3,5"	75,90
ARCHER MCLEANS POOL BILLIARD DT. ANL. VGA	85,90
ARCHON ULTRA 3,5"	84,90
ARMORED FIST 3,5"	95,90
AUF SCHWUNG OST KOMPL. DT. VGA 3,5"	79,90
AWARD WINNERS 2 KOMPL. INCL. ELITE PLUS	79,90
JIMMY WH. SNOOKER. SENSIBLE SOCCER. ZOO	49,90
BATTLE 5. SUE DATA 2 SK. 2 DT. ANL.	85,90
BATTLE ISLE TEIL 2 KOMPL. DT. 3,5"	79,90
BATTLETEAM BATTLEISLE & DATA DISK/DVGA	79,90
BATRAYAL AT KRONORER KOMPL. DT. VGA	85,90
BENEATH A STEEL SKY KOMPL. DEUTSCH 3,5"	85,90
BIG SEA KOMPL. DT. 3,5"	75,90
BLOODNET VGA 3,5"	89,90
BLUE FORCE VGA	85,90
B. UES BROTHERS JUKEBOX DT. ANL. 3,5"	54,90
BODY BLOWS VGA 3,5" DT. ANL.	59,90
BURNING STEEL DATA DISK 3,5" KOMPL. DT.	85,90
BURNING STEEL KOMPL. DT. VGA	89,90
BURNING STEEL II 3,5"	89,90
BURN TIME KOMPL. DT. VGA	89,90
CANNONFODDER DT. ANLEITUNG 3,5"	59,90
CARRIERS AT WAR II 3,5"	99,90
CIVILIZATION FOR WINDOWS 3,5" ENGL.	99,90
CLASSIC POWER KOMPL. INCL. SPACE QUEST/5	95,90
NCRED B.E. MACHINE ACES OF THE PACIFIC DT.	85,90
COMBAT CLASSICS 2 INCL. PACIFIC ISLANDS/ F 19 STEALTH F/SILENT SERVICE 2, 3,5"	54,90
COSMIC SPACEHEAD DT. ANL. 3,5"	54,90
DARK LEGIONS 3,5"	85,90
DARK SUN - SHATTERED LANDS - KOMPL. DT.	85,90
DAY OF TENTACLE - MANSION 2 - KOMPL. DT. VGA	79,90
DEAMONGATE	75,90
DELTA - V - 3,5"	85,90
DER CLOU KOMPL. DT. 3,5"	85,90
DER PLANER KOMPL. DT. VGA	89,90
DER PLANER EXTRA DATA DISK KOMPL. DT.	39,90
DER SCHATZ IM SILBERSEE KOMPL. DT. VGA 3,5"	89,90
DIGGERS KOMPL. DEUTSCH 3,5"	66,90
DOOFUS KOMPL. DEUTSCH 3,5"	75,90
DOOM VGA 3,5"	99,90
DUNE 2 KOMPL. DT. VGA	85,90
DUNGEON HACK AD & D VGA 3,5"	75,90
EIGHTBALL DELUXE PINBALL VGA 3,5"	69,90
EISHOCKEY MANAGER J.M. EDITION KOMPL. DT.	59,90
ELDER SCROLLS - ARENA - 3,5"	85,90
ELITE 2 DT. ANL. KOMPL. DEUTSCH VGA 3,5"	75,90
EMPIRE DE LUXE (DOS & WINDOWS) KOMPL. DT.	75,90
ERREN DER ERDE KOMPL. DEUTSCH"	89,90
EVASIVE ACTION DT. ANL. 3,5"	75,90
EYE OF BEHOLDER 3 KOMPL. DT. VGA	85,90
EXCELLENT GAMES INCL. POPULOUS 2/JIMMY WHITE	75,90
JAMES POND 2/CAR & DRIVER	75,90
F 1 - DOMARK - DT. ANL. TUNG 3,5"	59,90
F 14 FLEET DEFENDER DT. HANDBUCH 3,5"	89,90
FALCON 3 D/F/A HORNET DATA D SK	89,90
FANTASY EMPIRE - SSI - 3,5"	69,90
FIELDS OF GLORY KOMPL. DT. VGA	89,90
FIRE AND ICE DT. ANL.	89,90
F-LIGHT SIM TOOL - (DOMARK) KOMPL. DT.	109,90
FLUGSIMULATOR 5 KOMPL. DEUTSCH 3,5"	114,90
FLUGSIMULATOR SCENERY ITALY 3,5"	89,90
FLUGSIMULATOR 5 SCENERY NEW YORK 3,5"	49,90
FLUGSIMULATOR 5 SCENERY PARIS 3,5"	49,90
FLUGSIMULATOR 5 SCENERY SAN FRANCISCO 3,5"	79,90
FLUGSIMULATOR 5 SCENERY WASHINGTON 3,5"	59,90
FREDDY PHARKAS KOMPL. DT. VGA	69,90
FRONT PAGE SPORTS FOOTBALL PRO VGA	69,90
GABRIEL KNIGHT - SIERRA - VGA 3,5" KOMPL. DT.	69,90
GARFIELD SCREEN SAVER/LASAGNEBOX	79,90
GENES A.D. ANL. DT. VGA 3,5"	85,90
GOLF - INS 1 K.M.P. - DEUTSCH H VGA 3,5"	85,90
HANSE DE JUK KOMPL. DE. TSCH	29,90
HARRIER JUMP JET DT. HANDBUCH 3,5"	29,90
HATTRICK - BUNDESLIGA - KOMPL. DT. 3,5"	89,90
HIGH JIMMAD VGA 3,5"	89,90
HIGH G. A.S. DT. ANL. TUNG 3,5"	79,90
NCA II WIRACHOCHA KOMPL. DT. 3,5"	89,90
INCREDIBLE TOONS 3,5"	65,90
INDY CAR RACING DT. ANLEITUNG 3,5"	59,90
INNOCENT DT. ANL. VGA 3,5"	59,90
ISHAR 2 DT. ANL. VGA 3,5"	59,90
KOLUMBUS CHRISTOPH KOMPL. DT. 3,5"	59,90
KYRANDIA II - HAND OF FATE - KOMPL. DT.	59,90
LAMBORGHINI DT. ANL. TUNG	59,90
LANDS OF LORE KOMPL. DT. VGA	59,90
LEISURE SUIT LARRY 8 VGA 3,5" KOMPL. DT.	69,90
X. MAS. LEHM-NGS - HOLIDAY - VGA 3,5"	49,90
LINKS PRO NUR AB 386 ER VGA	49,90
LINKS SCENERY CASTLE PINES 3,5"	45,90
LINKS SCENERY MAUNA KEA 386 VGA	45,90
LINKS SCENERY BELTRY VGA	45,90
LINKS SCENERY INNISBROOK VGA 3,5"	45,90
LINKS SCENERY PEBBLE BEACH VGA 3,5"	45,90
LINKS SCENERY TIGER HILL VGA 3,5"	45,90
LOTHAR MATTHAEUS DT. ANLEITUNG 3,5"	75,90
MAD NEWS KOMPL. DT. 3,5"	85,90
MAELSTROM KOMPL. DEUTSCH 3,5"	89,90
MAGIC OF ENDORIA KOMPL. DT. 3,5"	85,90
MASTER OF THE DOOM MICROPROSE 3,5" ENGL.	89,90
MEDWARH OR THE C.L.A.N.S. 3,5"	89,90
MERCHANT PRINCE 3,5"	89,90
METAL & LACE VGA 3,5"	69,90
MICRO MACHINES DT. ANL. 3,5"	79,90
MICROSOFT ARCADE 3,5"	79,90
MIGHT & MAGIC 4 KOMPL. DT.	79,90
MIGHT & MAGIC 5 KOMPL. DT. VGA 3,5"	59,90
MORE INCREDIBLE MACHINE VGA 3,5"	59,90
NFL COACHES FOOTBALL DT. ANL. VGA 3,5"	89,90
NHL CEHOQUEY DT. ANL. VGA 3,5"	85,90
ONE STEP BEYOND DT. ANL. VGA 3,5"	79,90
PATRIOT VGA	79,90
PACIFIC STRIKE DT. HANDBUCH	45,90
PACIFIC STRIKE SPEECH PACK	45,90
PEN N. NUS. H.T. NUMBERS DELUXE KOMPL. DT. 3,5"	59,90
PINBALL DREAMS DT. ANL. VGA	69,90
PINBALL FANTASIES DT. ANLEITUNG 3,5"	69,90
PIZZA CONNECTION KOMPL. DT.	69,90
PLAYBOY DATE BOOK 3,5" VGA	69,90
POLICE QUEST 4 KOMPL. DEUTSCH VGA 3,5"	69,90
POPULAR GAMES II INCL. GUNSHIP 2000/	89,90
NOIANAPOLIS 500/JET/HTIGHTER I	89,90
POWERHITS DATA DISK 3,5" ENGL.	54,90
PREHISTORIC II DT. ANL.	54,90
PRINCE OF PERSIA 2 DT. ANL. VGA	49,90
PRIVATEER DT. ANL. VGA 3,5"	89,90
PRIVATEER SPECIAL OPERATIONS 1 DT. ANL.	45,90
PRIVATEER SPEECH PACK VGA 3,5"	39,90
PROJECT NOVA DT. ANLEITUNG 3,5"	69,90
QUARTER POLE KOMPL. DT.	89,90
QUEST FOR GLORY 4 VGA 3,5"	69,90
RAILROAD TYCOON DELUXE SUPER VGA 3,5"	89,90
RAILWAY CHALLENGE KOMPL. DT. 3,5" VGA	79,90
RALLY 3,5"	65,90
RAVENLOFT - SSI - 3,5"	85,90
RED CRYSTAL 3,5"	89,90
RETURN OF MEDUSA GOLD KOMPL. DT. 3,5"	59,90
RETURN TO ZORK VGA 3,5"	59,90
REUNION KOMPL. DEUTSCH 3,5"	79,90
RUSSELL SHEIM KOMPL. DEUTSCH	89,90
SAM & MAX - H.T. INCL. MICROPROSE 3,5" ENGL.	89,90
SABRE TEAM KOMPL. DEUTSCH 3,5"	89,90
SEDER. ER. KOMPL. DE. TSCH 3,5"	85,90
SILVERBALL FLUPPER DT. ANL. 3,5"	59,90
SIM CITY 2000 KOMPL. DT. 3,5"	89,90

PC/IBM

SIM CITY 2000 DATA DISK NUR ENGL. VERSION	39,90
SIM CITY/LEMM-NGS KOMPL. 3,5"	85,90
SIM FARM KOMPL. DEUTSCH VGA 3,5"	85,90
SIMON THE SORCERER KOMPL. DT. VGA 3,5"	85,90
SKAT 92 KOMPL. DT.	85,90
SOFTWARE MANAGER KOMPL. DEUTSCH 3,5"	89,90
SPACEWARRIOR KOMPL. DT. VGA	89,90
SPUNKY 3,5"	79,90
SSN 21 SEAWOLF DT. HANDBUCH 3,5"	85,90
STARLORD KOMPL. DEUTSCH 3,5"	95,90
STAR TREK JUDGEMENT RITES VGA DT. ANL. 3,5"	79,90
STERNENSCHWEIF DSA 2 KOMPL. DT.	89,90
STRIKE COMMANDER DT. ANL. 3,5"	89,90
STRIKE COMMANDER SPEEDRAK 4868 SOUND BL.	39,90
STRIKE COMM. TACTICAL OPTIONS VGA 3,5"	39,90
STRIKE SQUAD KOMPL. DT. 3,5"	95,90
STRIP POKER 3 SUPER-VGA/DIGI SPEECH 3,5"	65,90
SUBWARR 2050 - MICROPROSE. KOMPL. DT.	85,90
SYNDICATE INCL. MISSION KOMPL. DT. 3,5"	89,90
SYSTEM SHOCK DT. ANLEITUNG 3,5"	85,90
TERMINATOR RAMPAGE VGA 3,5"	75,90
TIMEOUT SPORTS BASEBALL - WINDOWS - 3,5"	65,90
TORNADO DT. HANDBUCH VGA	75,90
T.X.F. - TACTICAL FIGHTER EXP. DT. ANL. 3,5"	75,90
T.W. - ENEMY UNKNOWN - DT. ANLEITUNG	85,90
ULTIMA 8 KOMPL. DT. VGA 3,5"	89,90
ULTIMA 8 SPEECH PACK 3,5"	39,90
UNLIMITED ADVENTURES KOMPL. DT. VGA 3,5"	85,90
U.M.S. COMPILATION INCL. UMS/UMS 2/	89,90
- SCENERY DISKS DT. ANLEITUNG	89,90
NATURAL SELECTION 3,5"	89,90
UNNECESSARY ROUGHNESS DT. ANL. 3,5"	89,90
WALLS OF ROME VGA 3,5"	79,90
WALL-STREET MANAGER KOMPL. DT. VGA 3,5"	89,90
WARLORDS 2 VGA 3,5"	54,90
WARLORDS 2 SCENARIO BUILDER 3,5"	66,90
WING COMMANDER 2 KOMPL. DT. VGA	89,90
WINTER OLYMPICS DT. ANL. 3,5"	69,90
WIZARDRY TRILOGY 2 (W5/W6/W7) 3,5"	85,90
WORLD CUP USA 94 DT. ANLEITUNG 3,5"	50,90
XANTH VGA 3,5"	89,90
XENOBOTS DT. ANL. VGA	79,90
X-WING UPGRADE KIT KOMPL. DT. 3,5"	89,90
X-WING MISSION 2 / B-WING ENGL. 3,5"	49,90
ZEPPELIN - GIANTS OF THE SKY - KOMPL. DT.	89,90

PC/IBM Sonderposten

3 D CONSTRUCTION KIT DT. VERSION 5,25"	19,90
4 D SPORTS BOXING DT. ANLEITUNG	29,90
4 D SPORTS DRIVEN DT. ANLEITUNG	29,90
ALONE IN THE DARK 5,25"	29,90
ANOTHER WORLD DT. ANLEITUNG 3,5"	34,90
B-17 FLYING Fortress DT. HANDBUCH 3,5"	29,90
BARDS TALE 3 D/ANLEITUNG 5,25"	19,90
BATMAN'S RETURN DT. ANL. 3,5"	29,90
BATT. E.H.A.W.K.S. 1942 NUR 3,5"	29,90
BIRDS OF PREY DT. ANL. TUNG 5,25"	29,90
BLACK GOLD KOMPL. DEUTSCH 3,5"	19,90
BLAZES OF STEEL - IC-HOCKEY	19,90
B.R.T.A. SPORTS CHALLENGE 3,5"	29,90
CADAVRE & PAY OFF DT. ANLEITUNG 3,5"	35,90
CENTURION DEFENDER OF ROME DT. ANL. 5,25"	19,90
CHESSMASTER 4000 TURBO - WINDOWS - 3,5"	29,90
CHORD HALF ACCOLADE 3,5"	19,90
DE LUXE STRIP POKER 2	29,90
DOGGHOUT - MICROPROSE - DT. HANDBUCH 3,5"	29,90
DUNE 1 NUR 5,25" ENGL. VERS.	24,90
EL TE PLUS VGA 3,5"	19,90
ELVIRA 2 - JAWS OF CERBERUS - 5,25" VGA	19,90
EPIC KOMPL. DEUTSCH 3,5"	34,90
ENEMY OF THE GAMES 92 DT. ANLEITUNG 3,5" VGA	19,90
ETERNAM 5,25"	24,90
EYE OF BEHOLDER 1 KOMPL. DT. VGA 3,5"	19,90
FLASHBACK VGA 3,5"	34,90
FOOTBALL MANAGER 3 KOMPL. DEUTSCH	24,90
GOLF-DAVID LEAD BETTERS - MICR. VGA 5,25"	19,90
GUNBAT - ACCOLADE - NUR 5,25"	19,90
GUNSHIP 2000 - MICROPROSE - 3,5" VGA	19,90
HEIMDAL VGA 5,25"	19,90
HERO QUEST INCL. RETURN OF WITCHLORD PCs	19,90
HEROES OF THE 357TH DT. ANL. 5,25"	19,90
HEXUMA KOMPL. DT. 3,5"	19,90
HOCK 5,25" DT. ANLEITUNG	15,90
HUMANS VGA NUR 3,5"	14,90
IMMORTAL 3,5"	35,90
INDIANA JONES 3 ADV. KOMPL. DT. 5,5"	35,90
INDIANAPOLIS 500 VGA 3,5"	19,90
INVEST KOMPL. DEUTSCH 3,5"	19,90
IRON - LEGION OF THE PRESS - DT. ANL. 3,5"	19,90
JIMMY WHITE SNOOKER 3,5"	34,90
KGB NUR 5,25" DT. HANDBUCH	19,90
LAFFER UTILITIES SIERRA	29,90
LASER SQUAD VGA 5,25" DT. ANL. VGA 3,5"	19,90
LEMMINGS 2 - THE TRIBES - DT. ANL. VGA 3,5"	39,90
LES. MAN. - INCL. IN. A. KOMPL. DT. 3,5"	29,90
LITIL DIVIL DT. ANLEITUNG 3,5"	19,90
LIFE & DEATH - THE BRAIN 3,5" VGA	29,90
LOST TURBO CHALLENGE 3 DT. ANLEITUNG 3,5"	19,90
MARIO ANDRETTI RACING 3,5"	29,90
M.T. RANK PLATON VGA NUR 5,25"	24,90
MAD TV KOMPL. DT. ANL. 3,5"	39,90
MANTIS - FIGHTER - MICROPROSE VGA NUR 3,5"	29,90
MONKEY ISLAND 1 KOMPL. DEUTSCH VGA 3,5"	29,90
MONKEY ISLAND 2 VGA 3,5" KOMPL. DEUTSCH	29,90
N.GEL. MANSELL RACING CHALLENGE 3,5" VGA	29,90
OBITUUS 3,5" - PSYGNOSIS	29,90
ORIG. N. GEL. MANSELL RACING 5,25"	29,90
POLICE QUEST 1 VGA 3,5"	49,90
POPULOUS INCL. PROM SED LANDS 3,5"	29,90
POWERMONGER DT. ANLEITUNG 5,25"	34,90
PREHISTORIC RACING VGA 3,5"	19,90
PR. TENNIS - 70-80 - GOLF COURTS 2 5,25" VGA	29,90
RAID TO RAGNAROK DT. ANL. TUNG	19,90
REACH FOR THE SKIES DT. ANL. 3,5"	39,90
RICK DANGEROUS 2 3,5"	29,90
RINGS OF MEDUSA KOMPL. DEUTSCH 3,5"	19,90
ROCKET RANGER NUR 5,25"	14,90
ROCKETER - DYNESY SOFTWARE - VGA 5,25"	29,90
ROGER RABBIT INCL. INCL. SOUND SOURCE 5,25"	19,90
SARGON V. CHESS	29,90
SEAL TEAM DT. ANLEITUNG 3,5"	29,90
SECRET WEAPONS OD GM LUFTWAFFE VGA 3,5"	39,90
SENS. BLE. SOCCER 92/93 DT. ANLEITUNG	39,90
SHADOW CASTER DT. HANDBUCH 3,5"	39,90
SILENT RUNNER 2 DT. ANL. VGA 3,5"	39,90
SIM EARTH - MAXIS - 3,5"	39,90
SIM LIFE - MAXIS - DT. KURZANLEITUNG	29,90
SPACE M.A.X. KOMPL. DEUTSCH 3,5"	19,90
SPEED RACER DT. ANLEITUNG	34,90
SPELOCHING 2000 - SPRINT BREAK - 5,25"	34,90
STAR TREK 23TH ANN. VERSARY KOMPL. DT. 3,5"	39,90
SUMMER CHALLENGE - THE GAMES - 3,5"	29,90
SUPERSOCCER STARBITE - KOMPL. DT. 3,5"	19,90
TENNIS CUP 2 3,5"	24,90
THE GREATEST COMPILED INCL. DUNE 1/	34,90
URE OF TERRORS SHUTTLE DT. ANL.	19,90
THEATRE OF WAR DT. ANL. 5,25"	15,90
TRACON - AIR TRAFFIC CONTROL SYSTEM -	29,90
TROLLS DT. ANLEITUNG 3,5"	29,90
TV SPORTS BASEBALL	19,90
UTOPIA 3,5"	19,90
VALHALLA VGA 3,5" DT. ANL.	85,90
WAR IN THE GULF 5,25"	19,90
WAXWORKS - ACCOLADE - 3,5"	19,90
WING COMMANDER 1 VGA 3,5"	29,90
WING COMMANDER ACADEMY DT. ANLEITUNG 3,5"	39,90
WIZKID VGA 3,5"	19,90
WOLF E.L. RINGMAN WRESTLING VGA 3,5"	39,90
YEAGER AIR COMBAT DT. ANL. 5,25"	24,90
YO JOE! DT. ANLEITUNG 3,5"	29,90
ZAK MCKRACKEN KOMPL. DEUTSCH NUR 3,5"	39,90
ZOO! DT. ANLEITUNG 3,5"	29,90

Versand: Liegnitzer Str. 13 • 82194 Gröbenzell

Tel.: 08142/59640

Telefax 08142/54654

BESTELLANNAHME: Montag - Donnerstag 9.00 - 18.00, Freitag 9.00 - 17.00 Uhr

„LAUT LESERUMFRAGE ASM (AKTUELLER SOFTWAREMARKT)

1991 UND 1992 FIRMA MIT DEM BESTEN SERVICE“

Ladenlokal jetzt in AUGSBURG

Karolinenstr./Ecke Karlstr.

Mo.-Fr. 9 - 13 + 13.30 - 18 Uhr, Sa. 9 - 12

Nial

Versand Service GmbH

IBM/PC CD-ROM

10 JAHRE „INTERPLAY“ ANTHOLOGIE DT ANL	99.90
9000 SOUND FILES 500 MB	49.90
A. OADIM KOMPL. DEUTSCH *	79.90
A. ONE IN THE DARK II. KOMPL. DT. *	89.90
A. HARD DAYS NIGHT (BEATLES)	75.90
ANSTOSS KOMPL. DEUTSCH *	99.90
A. R. COMBAT INCL. BATTLEHAWKS 1942/	
SECRET WEAPONS, FINEST HOUR & SCENERIES	
DT. HANDBUCH	89.90
ARCHON ULTRA KOMPL. DEUTSCH	75.90
BATTLECHESS ENHANCED OEM VERSION	69.90
BATTLELISLE 2 KOMPLETT DEUTSCH	89.90
BATTLES OF TIME BATTLELISLE/FIRST SAMURAI	
MEGA LO MANIA, PERFECT GENERAL	85.90
BERTELSMANN UNIVERSAL, EXIKOM KOMPL. DT.	119.90
BE TRAVEL AT KRONOR	29.90
BLOCK OUT DT. ANL	89.90
BURNING STEEL, INCL. MISSIONS KOMPL. DT	89.90
BURNING STEEL II	75.90
BURNING STEEL KOMPL. DT VGA	85.90
CASTLE MASTER 3.0 CONSTRUCTION KIT DT. ANL	29.90
CD 16 ED. TAINMENT INCL. SLASLATER 16 ASP	
CDROM LAUFWERK INTERN. AKTIVLAUTSPRECHER	
UND SOFTWAREPAKET	89.90
CD-PLANETARY UN KOMPL. DT	54.90
CD CADDYS	9.90
CD SAMPLER (FUTURE RELEASES)	9.90
C. MANIA, MICROSOFT, 1994 FL. DATENBANK	139.90
C. NY 2000	79.90
CHALLENGE PACK INCL. EPIC P. PUSH OVER/F. 29/	
ROBOCOP 3/MIGHT & MAGIC 2, PAPERBOY 2/	
D-GENERATION, CONTRACTIONS	75.90
CLASSIC ADVENTURE INCL. LOOM, MANIA MANSION	
MANIA, JONES 3, MONKEY ISLAND 1 KOMPL. DT.	99.90
COMANCHE INCL. MISSION 1 & 2 KOMPL. DT.	99.90
CONSPIRACY KOMPL. DT.	89.90
CORE SUPER GAMES INCL. HEIMDAL/	
THUNDERHAWK/CURSE OF ENCHANTIA	
CRITICAL PATH SVGA	79.90
CRIMSON GATE	79.90
DARK LEGIONS - SSI - *	79.90
DARK SUN, SHATTERED LANDS	79.90
DA SCHWARZE AUGEN DSK KOMPL. DT.	69.90
DER PLANER INCL. DATA D. SK KOMPL. DT	65.90
DIGGERS KOMPL. DEUTSCH	65.90
DOOM - SHAREWARE - 1 EPISODE	89.90
DRAGONS OF DER. ANLEITUNG	89.90
DER PATR 2 ER KOMPL. DT	75.90
D. NGEON HACK AD & D	75.90
EMPIRE DE LUXE (DOS & WINDOWS) KOMPL. DT.	75.90
EPIC PINBALL - SHAREWARE-FLIPPER -	
EPIC - SHAREWARE-CD, LECTURE	119.90
ERBEN DER ERDE KOMPL. DEUTSCH *	89.90
EYE OF BEHOLDER TRILOGY 1-3 KOMPL. DEUTSCH	89.90
FANTASY EMPIRE AD & D	65.90
F117 A NIGHTHAWK & F15 STRIKE EAGLE 2	49.90
F15 STRIKE EAGLE 3	49.90
FORMULA ONE GRAND PRIX (WORLD CIRCUIT)	89.90
GABRIEL, KNIGHT - SIERRA -	65.90
GATEWAY 2, HOMEWORLD	79.90
G. F. V. NEWS '000DE GIB BE	45.90
G. RLS 84* (EROTISCHER KALENDER)	55.90
GOBLINS 2 DT. ANL	104.90
GOBLINS 3 DT. HANDBUCH	104.90
GOBLINS 3 (ENGLISCHE VERSION)	49.90
GO, DEN 7 (KINGS Q. 5/LARRY 3/RED BARRON)	
HEART OF CHINA, GREAT COURTS 2	14.90
HERBERT GROENEMEYER CDROM/CD AUDIO	14.90
H. STORY LINE 1914 1919 KOMPL. DT	14.90
HORDE	2.90
HOT NEWS II	119.90
INCA II WIRACHOCHA KOMPL. DT	119.90
INVEST KOMPL. DT	85.90
IRON HELIX	39.90
JONES IN THE FAST LANE	79.90
JURASSIC PARK KOMPL. DT	49.90
JUTLAND - THA NAVA BATTLE OF JUTLAND -	
JOURNEMAN PROJECT	69.90
K. NGS QUEST 5	69.90
K. NGS QUEST 6	69.90
KYRANIA II - HAND OF FATE - KOMPL. DEUTSCH	109.90
LANDS OF LORE	85.90
LALRA BOW 2 - DAGGER OF AMON RA - DT. ANL	85.90
LEISURE SUIT LARRY 6 *	85.90
LEMMINGS 1 DOPPELPACK	69.90
LEMMINGS 2 DT. ANLEITUNG	69.90
LOOM	13.90
LOST TREASURES OF AF.OCOM 1	75.90
MAD DOG MC CREL	39.90
MAN ENOUGH, DIGI SOUND-	79.90
MANIC ANIMATIONS 2 DAY OF TENTACLE KOMPL. DT	89.90
MEGA RACE DEUTSCHE ANLEITUNG	75.90
MICROCOSM DT. HANDBUCH	09.90
M. CROPROSE SOCCER/SAVAGE/3 D POOL/	
RICK DANGEROUS	29.90
MICROSOFT BEETHOVEN	119.90
MICROSOFT STRAVINSKY	119.90
MIGHT AND MAGIC TRILOGY TEIL 3-5	29.90
M. I. D. 3. DT. ANL. ANLEITUNG	119.90
MYST - WINDOWS - SVGA	119.90
NOMAD DT. ANLEITUNG	89.90
O. TPOST - SIERRA/DYNAMIX -	45.90
PEGASUS 3.0	75.90
QUEST & PUN (KINGS Q. 5/LARRY 3/RED BARRON)	
PINBALL, DREAMS DELUXE DT. ANL	89.90
PRIVATEER INCL. SPEECHPACK DT. HANDBUCH	99.90
QUANTUM GATE	119.90
RA, ROAD TYCOON DT. ANLEITUNG	34.90
RAVENLOFT - SSI -	89.90
REBEL ASSAULT-LUCASFILM SVGA DT. VERSION	29.90
REBEL ASSAULT-LUCASFILM SVGA DT. VERSION	29.90
RETURN TO ZORK	49.90
REFUNION KOMPL. DEUTSCH	29.90
R. NGS OF MED. SA KOMPL. DT	29.90
ROCK & ROLL YEARS THE 50'S	59.90
SAM & MAX - HIT THE ROAD - DT. ANLEITUNG	59.90
SECRET WEAPONS OF LUFTW. INCL. SCENERIES	99.90
SHADOWCASTER DT. HANDBUCH	39.90
SHARWAREPERLEN 3	109.90
SHARLOCK HOLMES II - MYSTERY ADVENTURE	109.90
SHERLOCK HOLMES - LOST FILES - KOMPL. DT.	119.90
SIL. ENT. SERVICE 2 DT. ANLEITUNG	34.90
SOFTWARE 2000 EDITION INCL. HEX/MATH/EDRALE	
STUNDENGLAS KOMPL. DT.	69.90
SPACEHOP WARLOCK	85.90
SPACEWARRIOR KOMPL. DT.	75.90
SPACE QUEST 4	69.90
SPELLCASTING TRILOGY 101 301	69.90

IBM/PC CD-ROM

SPORTS BEST COMPIL. INCL. TENNIS CUP 2/	39.90
PANZA KICK BOX INCL. PARAJIDING	89.90
STRIKE COMMANDER INCL. MISS ONS	29.90
STRIP POWER DT. ANLEITUNG	85.90
STRONGHOLD KOMPL. DEUTSCH	39.90
SUMMER & WINTER CHALLENGE DT. ANLEITUNG	9.90
SUPER II SHAREWARE	109.90
SYNDICATE PLUS KOMPL. DT	89.90
TASK FORCE 1942 + RED STORM RISING	29.90
TENNIS 5	69.90
TETRIS GOLD INCL. TETRIS/WELLTRIS/FACES	69.90
TETRIS CLASSIC SUPER TETRIS	69.90
T.F.X. - TACTICAL FIGHTER EXP. - DT. HANDBUCH	69.90
THE 7TH GUEST OHNE VIDEO IN CD BOX	39.90
THE GREATEST COMBAT INCL. DUNE II/	
THE GREAT TEMPLES/SHUTTLE DT. ANL	39.90
TONY LA ROUSSA BASEBALL II	45.90
"TOOR" II - 30 JAHRE BUNDESLIGA	59.90
TORNADO	29.90
TRANSWORLD KOMPL. DEUTSCH	119.90
U.F.O. - ENEMY UNKNOWN - DT. ANLEITUNG	129.90
ULTIMA 7 BUNDLE (TEIL 1, 2 & DATA) DT. ANL	89.90
ULTIMA 8 - PAGAN - DEUTSCHE VERS. ON	129.90
ULTIMA UNDERWORLD TEIL 1 & 2	89.90
ULTIMA UNDERWORLD/WING COMMANDER 2	129.90
UNDER A KILLING MOON *	114.90
WHALES VOYAGE DT. ANLEITUNG	89.90
WHO SHOT JOHNNY ROCK?	69.90
WING COMMANDER NCL. MISSION 1 & 2	99.90
WING COMMANDER 2 INCL. OPER 1 & 2/SPEECH	49.90
WINTER OLYMPICS KOMPL. DEUTSCH	49.90
WIZARDRY 8 & 7 BUNDLE KOMPL. DT	49.90
WORLD OF KEEN (MIGHT & MAGIC)	39.90
WRATH OF THE DEMON	39.90

Soundkarten / Zubehör

DISKBOX FUR 80 STUCK 3.5"/SCHLOSS	19.90
DISKBOX FUR 100 STUCK 5.25"/SCHLOSS	19.90
EL MINATOR GAMECARD GRAVIS	64.90
GAME WAVE 32 ORCHID TECHNOLOGY DT. ANL	314.90
JOYSTICK COMPETITION PRO DIG. TAL. ANALOG	59.90
JOYSTICK COMPETITION MINI DIGITAL ANALOG	59.90
JOYSTICK FLIGHT CONTROL THRUSTMASTER	185.90
JOYSTICK GARVIS ANALOG PRO	79.90
JOYSTICK GARVIS SCHWARZ	69.90
JOYSTICK WEAPON CONTROL THRUSTMASTER	165.90
JOYSTICKVERLÄNGERUNG 15-POLIG	24.90
PANASONIC CD ROM JAP. WERK DR. 562 B/Doublespeed	399.90
MAUSMATE	19.90
WUNDER PROALS THRUSTMASTER	219.90
SCREENBEAT AKT. VOXEN ALLE SOUNDK	54.90
SO. NOBLASTER AWE 32 DT. HANDBUCH	34.90
SO. NOBLASTER 16 ASP DT. HANDBUCH	19.90
SO. NOBLASTER 2 DE LUXE DT. HANDBUCH	19.90
SO. NOBLASTER PRO DELUXE DT. HANDBUCH	19.90
SOUNDWAVE 32 ORCHID TECHNOLOGY DT. ANL	456.90
STAR TREK MAUSMATE	19.90
THRUSTMASTER FORMULA T1	249.90
VIRTUAL PILOT, PROFESS. ONEILER FLIGHT YOK	149.90
WAVEBLASTER CREATIVE	199.90
W. MHOUSE 44 TECH. SERIELL 3 TASTEN	39.90

Sega Mega Drive

MEGA CD 2 INKL. ROAD AVENGER DT. VERSION	549.90
MEGA DR. VE 2 BASE SET DT. VERSION	114.90
ADRENALIN DT. ANL	104.90
ASTERIX 2 DT. ANLE. TUNG	104.90
BLADES OF RENEGADE DT. ANLEITUNG	69.90
BUSBY BOBAC DT. ANL	79.90
DOUBLE CLUTCH	99.90
DRAGONS REVENGE DT. ANLEITUNG	99.90
JURASSIC PARK DT. ANL	99.90
NBA SHOWDOWN DT. ANLEITUNG	109.90
SENS BLE SOCCER DT. ANL	49.90
SNAKE RATTLE "N. ROLL" DT. ANLE. TUNG	99.90
SONIC SPINBALL DT. ANL	99.90
SONIC THE HEDGEHOG 3 DT. ANLEITUNG	114.90
TOJAM & EARL 2 DT. ANL	99.90
VIRTUAL PINBALL DT. ANL	99.90
WIZ N LIZ DT. ANL	89.90

AMIGA

1990 - DIE 93ER EDITION POLITSIMUL. KD 1 MB	34.90
ALIEN BREED 2 DT. ANL	54.90
AL. ENS 3 DT. ANLE. TUNG	54.90
ANSTOSS KOMPL. DT. 1 MB A500/P. JS. 600/2000	54.90
ANSTOSS WORLD CUP EDITION SCENERY *	69.90
APOLCALYPSE DT. ANLE. TUNG	69.90
AUFSTÜCKUNG OST KOMPL. DT. 1 MB	65.90
AWARD WINNERS 2 KOMPL. INCL. ELITE	
JIMMY HW. SNOOKER ZOO. SENSIBLE SOCCER	
DT. ANLEITUNG	69.90
BATTMAN RETURNS DT. ANLEITUNG	39.90
BATTLE, SLE. DATA DISK NO. 2 DT. ANL	39.90
BATTLETEAM BATTLELISLE 3 (DATA) DT. 1 MB	69.90
BEAVERS DT. ANL	65.90
BENEATH STEEL SKY KOMPL. DEUTSCH 1 MB	65.90
B. G. SEA KOMPL. DEUTSCH 1 MB	65.90
B. BLUE & THE GRAY DT. ANLEITUNG 1 MB	65.90
BOON, THE HEDGEHOG 3 DT. ANLEITUNG 1 MB	65.90
BR. AN THE LON DT. ANLEITUNG	54.90
BUNDESLIGA PROFESSIONAL 2 KD/1 MB	69.90
B. R. TIME KOMPL. DT. A500 A2000	69.90
CAMPAGN 2 1 MB	69.90
CANNONFOODER DT. ANLEITUNG 1 MB	39.90
CLIFFHANGER DT. ANLEITUNG	39.90
COMBAT CLASSICS 2 INCL. PACIFIC ISLANDS/	
SILENT SERVICE 2/19 STEALTH FIGHTER	
COOL SPOT DT. ANLEITUNG	54.90
DANGEROUS STREETS DT. ANLEITUNG	49.90
DARMERE KOMPL. DEUTSCH 1 MB	65.90
DAS SCHWARZE AUGEN DSK 1 MB KOMPL. DT	15.90
DER CLOU KOMPL. DEUTSCH 1 MB	75.90
DER SCHATZ IM SILBERSEE KOMPL. DT. 1 MB	89.90
DIE S. EDLER KOMPL. DT. 1 MB	69.90
DOOFUS DT. ANLEITUNG	54.90
DRACULU DT. ANLEITUNG	39.90
DUNE 2 KOMPL. DT. 1 MB	39.90
E. SCHOCKY MANAGER, LIMITED EDITION KOMPL. DT	54.90
ELFMANIA DT. ANLEITUNG *	54.90
ELITE 2 KOMPL. DT. 1 MB	59.90
F-17 A KNIGHTHAWK DT. ANL 1 MB	79.90
FLASHBACK KOMPL. DT. 1 MB	79.90
GLOBAL DOMINATION	69.90

Amiga

GOBLIDE DT. ANLEITUNG 1 MB	64.90
GOAL DINO DINIS (KICK OFF 3) DT. ANL 1 MB	59.90
GOBL. NS 3 KOMPL. DEUTSCH 1 MB	79.90
HANSE DE LUXE KOMPL. DT	19.90
HATTRICK - BUNDESLIGA - KOMPL. DEUTSCH *	79.90
HEIMDAL 2 KOMPL. DEUTSCH	65.90
HISTORY LINE 1914-1918 DT	79.90
SHAR 2 DT. ANL 1 MB	54.90
JURASSIC PARK DT. ANL 1 MB	29.90
KOLMBUS CHR. STOPH KOMPL. DT. 1 MB	79.90
LAMBORGHINI DT. ANLEITUNG	19.90
LAST ACTION HERO DT. ANLEITUNG	39.90
LIBERATION DT. ANLEITUNG 1 MB	59.90
LOST VIKINGS KOMPL. DT. 1 MB	59.90
LOTHAR MATTHEUS DT. ANLEITUNG 1 MB	19.90
MANCHESTER UNITED PREMIERE LEAGUE KOMPL. DT	54.90
M. CRO MACHINES DT. ANLEITUNG	49.90
M. SSILES OVER XERION DT. ANL 1 MB	59.90
MONOPOLY KOMPLETT DEUTSCH	49.90
MR. NUTZ DT. ANL TUNG	49.90
NAUGHTY ONES DT. ANLEITUNG	49.90
ONE STEP BEYOND DT. ANL	54.90
PATRIZ ER 1 MB KOMPL. DT	79.90
PENTHOUSE HOT NUMBERS DE. LUXE DT. ANL 1 MB	99.90
PER HELION DT. ANLE. TUNG 1 MB	69.90
PINBALL, DREAMS & FANTASIES DT. ANL 1 MB	69.90
PIZZA CONNECTION KOMPL. DT. 1 MB	69.90
PUGGSY DT. ANLEITUNG 1 MB	59.90
RUSSSELHEIM (DETROIT) KOMPL. DT	59.90
SECOND SAMURAI DT. ANLEITUNG 1 MB	69.90
SIM CITY/L. EMMINGS COMPL.	69.90
SIMON THE SORCERER KOMPL. DT. 1 MB	79.90
SKIDMARKS DT. ANLE. TUNG 1 MB	54.90
SOCCER K.O. DT. ANL	54.90
SOFTWARE MANAGER KOMPL. DT. 1 MB	79.90
STARDUST DT. ANL 1 MB	14.90
S. D. B. KOMPL. DEUTSCH 1 MB *	14.90
SYNDICATE KOMPL. DT. 1 MB	69.90
TERMINATOR 2 - ARCADE GAME DT. ANL 1 MB	54.90
TORNADO DT. HANDBUCH 1 MB	54.90
TOTAL, CARNAGE - THE ULTIMATE BATTLE - DT. ANL	54.90
TURNING POINTS	54.90
U.F. C. - ENEMY UNKNOWN - KOMPL. DT. 1 MB *	54.90
U.M.S. COMPIATION NCL. UMS/UMS 2	54.90
SCENARIOS DT. ANLEITUNG	89.90
JRIDION II DT. ANL 1 MB	49.90
WINTER OLYMPCS DT. ANLEITUNG 1 MB	54.90
WIZ N LIZ DT. ANLEITUNG 1 MB	54.90
WIZ N LIZ KOMPL. DEUTSCH 1 MB	54.90
WORLD CUP USA 94 DT. ANLEITUNG *	54.90
X-MAS LEMMINGS DT. ANLEITUNG 1 MB	49.90
ZEPELIN - GIANTS OF THE SKY - KOMPL. DT. 1 MB *	49.90

Preishits Amiga

3D CONSTRUCTION KIT 2.0 1 MB	39.90
A-TRAIN 1 MB	19.90
ADRENALIN DT. ANL	19.90
ALIEN BREED SPECIAL EDITION 1 MB	39.90
AMINOS 1 MB	49.90
ANOTHER WORLD DT. ANLEITUNG	34.90
ARCADE POOL DT. ANLEITUNG	24.90
ARMOUR GEDDON - PSYGNOSIS	19.90
ASSASSIN SPECIAL EDITION DT. ANL	24.90
B. T. FLYING FORTRESS MICROPROSE - 1 MB	24.90
BARKS TALE 1 MB	19.90
BATTMAN RETURNS DT. ANL	9.90
BATTLEHAWKS 1942	29.90
BATTLESQUADRON DT. ANL	19.90
BATTLETECH 1	14.90
BIRDS OF PREY	14.90
BRIT. TALK/SPORTS FOOTBALL 1 MB	79.90
BUBBA 1 MB	14.90
BUDOKHAN 1 MB	29.90
CADABER & PAY OFF DT. ANLEITUNG	35.90
CALIFORNIA GAMES 2	19.90
CHAOS ENGINE DT. ANL 1 MB	19.90
CHART ATTACK FOR A CORPS 1 MB DT. ANLEITUNG	19.90
VENUS, JAMES POND, GHOULS N GHOST	19.90
CHUCK ROCK 2 - SON OF CHUCK ROCK	29.90
CHUCK YEAGERS 2.0 DT. ANL	19.90
COLONELS BEQUEST - SIERRA - DT. ANL	34.90
COVER ACTION MICROPROSE 1 MB	14.90
CRUISE FOR A CORPS 1 MB DT. ANLEITUNG	29.90
CYCLES - ACCOLADE	19.90
CYBERPUNK DT. ANLEITUNG	9.90
DEUTEROS KOMPL. IN DEUTSCH	29.90
DONK - THE SAMURAI DUCK - DT. ANLEITUNG	29.90
EMILY HUGHES INT. SOCCER DT. ANL	29.90
EPIC KOMPLETT DEUTSCH 1 MB	79.90
EYE OF BEHOLDER 1 KOMPL. DT. 1 MB	39.90
FACE OFF ICEHOCKEY	29.90
F. 15 STR. KE EAGLE 2 1 MB	29.90
F. 19 STEALTH FIGHTER DT. KURZANLEITUNG	35.90
F. 29 REAL ATOR	29.90
G. E. V.	9.90
GENESIA	29.90
GLOBI GLADIATORS DT. ANLE. TUNG 1 MB	29.90
GOBL. NS 1 KOMPL. DEUTSCH 1 MB	9.90
GRAHAM TAYLOR SOCCER	19.90
GRAND PRIX CIRCUIT - ACCOLADE	29.90
GREAT COURTS 2 DT. ANLEITUNG 1 MB	29.90
GUNBOAT - ACCOLADE - 1 MB	29.90
HAGAR THE HORR. BLE.	29.90
HARD NOVA	29.90
HORO QUEST	19.90
HONDA R.V.F. DT. ANL	29.90
HOCK	29.90
HUMANS 1 MB	9.90
HUMANS JURASSIC LEVELS STAND ALONE VERS	29.90
INDIANA JONES 3 ADV. KOMPL. DT.	35.90
INDIANA JONES 4 - LAST CRUSADE - KOMPL. DT. 1 MB	54.90
INDIANAPOLIS 500	19.90
INVEST KOMPL. DT. 1 MB	19.90
JAGUAR X. 220	29.90
JOHN MADDEN FOOTBALL 1 MB	29.90
KINGS QUEST 1 1 MB DT. ANLEITUNG	29.90
LEGEND OF FAERGHAIL KOMPL. DT. 1 MB	39.90

Preishits Amiga

LEISURE SUIT LARRY 1 1 MB DT ANLEITUNG	29.90
LEMM NGS 2 - THE TRIBES - DT ANL 1 MB	39.90
LOOM - LUCASFILM	29.90
LORD OF THE R NGS KOMPL. DEUTSCH 1 MB	19.90
LOTUS TRILOGY 1-3 DT ANLEITUNG	34.90
LOTUS TURBO CHALLENGE 2	19.90
M1 TANK PLATOON DT KURZANLEITUNG 1 MB	34.90
MAD TV KOMPL. DT 1 MB	39.90
MANCHESTER UNITED EUROPE	29.90
MIDWINTER 2 - FLAMES OF FREEDOM - 1 MB	19.90
MIG 29 SUPERFLUCRUM	34.90
MONKEY ISLANDS 2 KOMPL. DEUTSCH 1 MB	54.90
MONSTERBUS NESS	9.90
OPERAT ON FANTASY 1 MB	34.90
PACIFIC ISLANDS TEAM YANKEE II - 1 MB	29.90
PALMBA KID BOXING DT ANL	29.90
PAPERBOY II DT ANLEITUNG	19.90
PARASO. STARS RAINBOW ISLANDS 2 DT	24.90
PCTIONARY	29.90
PIRATES DT ANL 1 MB	29.90
POLICE QJEST II 1 MB	14.90
POLICE QJEST II 2 - SIERRA - DT ANL	31.00
POPULOUS NCL. PROPOSED 1 MB	29.90
POWERMONGER INCL WW DATA D SKS	21.90
PP HAMMER DT ANL	11.90
PREMIER MANAGER 1 MB	19.90
PREMIER MANAGER 2 1 MB	14.90
PR MICHAEL DT ANLEITUNG	11.00
PR NCE OF PERSA	23.90
PUSH OVER	14.90
QUEST FOR GLORY 2 - SIERRA - DT ANL	19.90
R TYPE 2	9.90
RICKY DANGEROUS 2 DT ANL	9.90
ROBOCOP 3 1 MB	13.90
SECRET OF MONKEY ISLANDS 1 KOMPL DT 1 MB	39.90
SENSIBLE SOCCER 92/93 DT ANL 1 MB	34.90
SIM ANI MAXIS 1 MB	34.90
SIM EARTH 1 MB	14.90
SIM LIFE ASO. ARGO 2000 KOMPL DT 1 MB	29.90
SPACE CRUSADE 1 MB	14.90
SPACE HULK DT ANLEITUNG 1 MB	39.90
SPACE M A X KOMPL. DEUTSCH 1 MB	24.90
SPACE M A X 2 - SIERRA	26.90
SPEEDBALL 2 DT ANLEITUNG	19.90
STARBUYS PERSONAL KOMPL DT 1 MB	19.90
STREET FIGHTER 2 1 MB DT ANL TUNG	26.90
STRIKE FLEET	24.90
SUPER HANG ON	29.90
TEAM YANKEE - PANZER SIMULATION -	29.90
THE PLAGUE DT	19.90
TRANSNORAD KOMPL DT 1 MB	19.90
TROLLS DT ANLEITUNG	9.90
TURRICAN 2 DT ANL	14.90
UTOPIA 1 MB	19.90
WATERLOO DT ANLEITUNG	14.90
WING COMMANDER 1 MB	29.90
WOLFSCHILD	19.90
WONDERDOG	24.90
WWF EUROPEAN RAMPAGE	29.90
W 2 KID DT ANLEITUNG	29.90
WWF WRESTLEMANIA WRESTL NG	24.90
ZAK McKracken & The Alienz DEUTSCH	24.90
ZOO L 1 MB DT ANLEITUNG	23.90
ZOO L 2 DT ANLEITUNG	34.90
ZYCON: DT ANL	19.90

Groß Electronic
Hardware • Software • Zubehör

Großhandel
für
Computerspiele
und Zubehör

PC

CD ROM

AMIGA

CD 32

MEGA DRIVE

MEGA CD

SNES

3DO

Lieferung
nur an
Händler!

Bitte Preisliste
anfordern!

Groß Electronic
Computerspiele + Zubehör

Gartenweg 4
D-94133 Rohrnbach
Telefon 0 85 82 / 15 99
Telefon 0 85 82 / 86 39
Telefax 0 85 82 / 86 25

**POWER
PLAY**

Laut AWA '93
hat POWER
PLAY eine
Reichweite
von 0,6% der
Gesamt-
bevölkerung.

Das entspricht
400 000
Lesern pro
Ausgabe!!

POWER PLAY-
Leser
investieren:
DM 400,-
hat der Leser
von POWER
PLAY durch-
schnittlich
pro Monat
zur freien
Verfügung!

Quelle AWA '93

Rufen Sie uns
an:

Telefon
(0 89)
46 13-9 62!

MagnaMedia Verlag
Hans-Pinsel-Str. 2
85540 Haar

powerservice

und Abscheu zeigt, wird man sofort selbst als "Rechter" abgestempelt, beleidigt oder gar Schlimmeres. Und in diesem Zusammenhang sind rechtsradikale Fanatiker auch nicht schlimmer. Genau das, was Menschen wie Ebbo Steiner an den Rechten so abscheulich finden, nämlich die Intoleranz und Aggressivität gegenüber anderen Meinungen, machen sie selber nicht besser.

Um zum Schluß zu kommen: Ich möchte nur, daß Leute, die sich auf der einen Seite über Hakenkreuze auf historischen Flugzeugen, über Menschen mit Oberlippenbart und den Namen Adolf bis ins Unermeßliche erbosen und auf der anderen Seite selbst viele Eigenschaften von Rechtsradikalen besitzen, daß diese Leute ihre Einstellung mal gewaltig überdenken, und sich nicht auch noch von der jetzigen gesellschaftlichen Meinung bestätigt fühlen.

G. Buschmann, Dresden

Es hilft nichts: Bevor wir uns in weiteren Schuldzuweisungen ergehen und uns gegenseitig Intoleranz oder falsches Geschichtsverständnis vorwerfen, ist es sicher ganz sinnvoll, die Urheber dieses ganzen Schlammessels selbst zu Wort kommen zu lassen. Wir haben inzwischen ausführlich mit den Jungs von ID-Software über dieses Thema gesprochen und werden Euch das Resultat in der nächsten Ausgabe präsentieren. Vielleicht bringt das endlich etwas mehr Licht in die braune Soße.

vw

Sparfrist

Es wäre besser, wenn die Artikel aus dem **POWER-SHOP** länger als drei Monate vorrätig wären, da ich in drei Monaten wohl kaum 130 Märker für den Helm von Darth Vader zusammenkratzen kann. Warum laßt Ihr nicht alle Gegenstände längere Zeit im **POWER-Shop**. Wie wär's mit Modellbausätzen von Star Wars, bzw. Star Trek und einen Stormtrooper-Helm?

Steffen Wiegand, Darmstadt

Wir haben uns mit Reza auf diese 3-Monats-Frist geeinigt, weil einige der Artikel im Shop nur begrenzte Zeit erhältlich sind, und um mehr Abwechslung in den Laden zu bringen. Sicherlich kann Reza auch nach Ablauf der Frist im Einzel-

fall noch einen Darth-Vader-Helm besorgen – ruf doch einfach mal bei ihm an (die Hotline-Nummer steht auf den Shop-Seiten). mh

Wizardry gesucht

Wie bekomme ich all die alten Wizardry-Teile, die Ihr in Eurem Sonderheft "Die besten Rollenspiele" beschrieben habt? Ich war fast in jedem Shop hier in Hannover, hab alle mir bekannten Spieleversandhäuser angerufen, doch nichts zu machen. Ich wäre Euch überaus dankbar, wenn Ihr mir weiterhelfen könntet.

Armin Weidner, Hannover

Am besten Du wendest Dich direkt an Softgold. Dort kannst Du alle Teile bestellen. vv

Sachverstand

Ich schmökere gerade in Eurem Rollenspiele-Sonderheft, während ich in Wizardry 6 ein paar fette Monster mit einem Nuclear Blast röste. Endlich wurden die Geheimnisse des Diskettenmonitors auch einmal Normalsterblichen zugänglich gemacht! Ich habe auch schon herausgefunden, wie man Attribute, Gold und Fertigkeiten verändert, und jetzt will ich das Spiel unbedingt noch einmal durchspielen, um damit den vierten Anfang von Wizardry 7 zu sehen. Ach ja, Ihr habt übrigens nicht erwähnt, daß Wizardry 7 jetzt vier verschiedene Anfänge hat, von denen man drei nur sehen kann, wenn man den Vorgänger auch hat. Dieses Detail hätte vielleicht einer kleinen Erwähnung bedurft ...

Genug der Vorrede. Ich will Euch herzlich zu diesem gelungenen Sonderheft gratulieren. Ihr habt sogar die wirklichen Klassiker (insbesondere Wasteland) nochmal aus dem Archiv geholt, um sie den neueren Kandidaten gegenüberzustellen, und auch von Exoten habt Ihr Euch nicht abschrecken lassen. Alle Achtung! Nun zur Kritik.

Ihr seid anscheinend bei der Bewertung von Magie-, Kampf- und Skillssystemen ein wenig abgestumpft. Wie könnte es sonst sein, daß Ihr zum Beispiel das Skillssystem von Sentinel Worlds, das ja nur an die 14 Fertigkeiten enthält, als "umfangreich" bezeichnet? Ich würde sagen,

das ist die Mindestanforderung, die man an ein Computerrollenspiel stellen kann. Denn wenn man den Pen & Paper-Rollenspieler die Verwaltung von 50 und mehr Fertigkeiten und den Feinheiten eines Talentsystems (wie in meinem Liebling Shadowrun) zumutet, kann man dies von einem Computerspiel doch auch erwarten. Der Computer ist doch zur Verwaltung solcher Daten geradezu prädestiniert.

Christoph Franck, Dillingen

Hallo Christoph, die Skillssystem-Bewertung bei *Sentinel Worlds* hat durchaus seine Berechtigung. Immerhin ist das Programm schon ein paar Jährchen älter, und zu dem Zeitpunkt waren (und sind auch heute noch), 14 verschiedene Skills eine ganze Menge. Vor allem ist eine solche Anzahl an Fähigkeiten noch für den "normalen" Rollenspieler überschaubar. Müßte jeder Monsterjäger in über 50 Fertigkeiten wählen, wie von Dir gefordert, würden wahrscheinlich die meisten das Programm aus dem Fenster werfen. Einen soliden Kompromiß aus diesem Dilemma zeigt übrigens Attic mit *Sternenschweif*: Paper & Pen-Fans haben Zugang auf alle Talente und Fertigkeiten, die das Spielerherz begehrt. Rollenspieler, die beim Anblick seitentabeller die Panik überfällt, schalten auf einen "Einstieger"-Modus um, wo die Werte, quasi versteckt, automatisch vom Computer überwacht werden. mh

Habt Erbarmen

Vielleicht solltet Ihr mal von Eurem hohen Roß heruntersteigen, wenn Ihr Eure Leser nicht verlieren wollt. Daß Ihr zum Spielen einen 486 DX empfiehlt, ist durchaus in Ordnung, da Ihr so den Absatz fördert, was sich wiederum positiv auf die Preise auswirkt. Aus diesem Grunde solltet Ihr auch die User weiterhin unterstützen, die sich keinen High-End-PC leisten können oder wollen. Ihr könnt natürlich nichts für die zu hohen Hardwareanforderungen. Ihr solltet allerdings bei der Spielbewertung mit berücksichtigen, bzw. erwähnen, wie Eure Testkonfiguration aussah, damit man sich ein Bild machen kann, ob das Spiel auf dem eigenen Rechner auch schnell genug ist. Thomas Kröger, Hamburg

Thomas, in den meisten Fällen testen wir die Spiele auf mehreren Computersystemen. Zum einen versuchen wir im Regelfall die Programme auf der, vom Hersteller empfohlenen, Minimalkonfiguration zu spielen – also beispielsweise einen 386er/25 MHz oder einen 486er. Zum anderen schieben wir viele Programme auch mal in unseren schnellsten Rechner (derzeit führt Michael das Rennen mit einem privaten Pentium/66 an), um zu schauen, ob die Programme dann überhaupt noch laufen, oder schon zu schnell sind, um vernünftig spielbar zu sein.

Monopoly

Unser Club mußte leider in den letzten Ausgaben Ihrer Zeitschrift die zunehmende Zentralisierung des Mediums PC feststellen. Von unseren derzeit 29 Mitgliedern sind laut Umfrage ALLE der Meinung, das Sie gerade als meistverkaufte bekannteste und vor allem umfassend berichtende Informationsquelle über den aktuellen Hard- und Softwaremarkt mehr Toleranz gegenüber Nicht-PC-Besitzern zeigen sollten. Um es auf den Punkt zu bringen: Wir wollen weder die Abschaffung des PCs, noch die der anderen Systeme, sondern nur eine Zeitschrift, die über alle aktuellen Systeme ausreichend berichtet (auch über Exoten wie die Turbo Duo und das Neo Geo, da diese Konsolen auch recht interessant sein können). Notfalls können Sie ja auch die Seitenzahlen und den Preis entsprechend erhöhen. Red Wings, Becknang

Wenn das so einfach wäre: Nur mit einer Erhöhung des Seitenpreises und zusätzlicher Anhebung unseres Verkaufspreises wäre dies sicherlich nicht getan (und würde wahrscheinlich auch einen Großteil unserer Leser heftig ärgern). Denn gerade bei den von Euch angesprochenen Systemen halten wir uns einfach aus einem einzigen Grunde zurück: Wir wollen nicht in den Pfünden unseres Schwestermagazins VIDEO GAMES wildern. Denn die Kollegen können sich in ihrem Heft viel intensiver mit solch "exotischen" Konsolen auseinandersetzen. Wir hingegen richten unser Augenmerk – systemübergreifend – auf verschiedene CD-Systeme wie CD-i, 3DO, CD32. mh

EMP

Tel.: 05 91 - 91 43 11
Fax: 05 91 - 91 43 22

EMP merchandising Handelsgesellschaft mbH, Postfach 17 21, 49803 Lingen

COMPUTERGAMES

Bundesliga Manager Hattrick
700217 PC 3.5
750061 CD ROM
650151 Amiga

Anstoss WM Edition (KD)
(CD ROM inkl. Anstoss)
700195 PC 3.5
750026 CD ROM

Ishar 3 (KD)
700202 PC 3.5
650134 Amiga

1942 Pacific Air War (DA)
700198 PC 3.5
750062 CD ROM

Hattrick (KD)
700175 PC 3.5
750063 CD ROM
650199 Amiga 300
650111 Amiga 1200

Hanse - Die Expedition (KD)
700201 PC 3.5
650133 Amiga

Sim City 2000 (KD)
700181 PC 3.5

Reunion (KD)
700218 PC 3.5
750064 CD ROM

Der Clou (KD)
700184 PC 3.5
750025 CD ROM
650114 Amiga

UFO (DA)
700197 PC 3.5
750058 CD ROM
650128 AMIGA

Pacific Strike (DA)
700193 PC 3.5
Pacific Strike - SAP
700194 PC 3.5

Ishar 2 (KD)
700097 PC 3.5
650065 Amiga

Hand Of Fate (KD)
(Kyrandia 2)
700165 PC 3.5

Indy Car Racing (DA)
700163 PC 3.5

Lands Of Lore (KD)
700047 PC 3.5
750020 CD ROM

Beneath A Steel Sky (KD)
700192 PC 3.5
750019 CD ROM
650126 Amiga

Cannon Fodder (DA)
700188 PC 3.5
650096 Amiga

Toptitel zum Hammerpreis

Genesia (KD)
700196 PC 3.5
650125 Amiga

Alle Titel mit deutscher Anleitung und für PC 3.5"

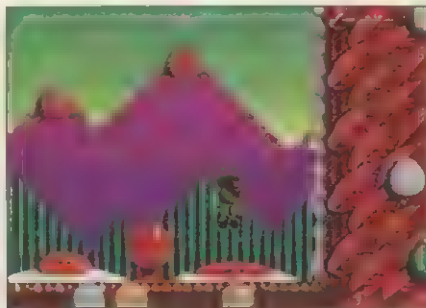
Dogfight	700013
Falcon 3.0	700018
F-15 Strike Eagle III	700019
The Legacy	700020
Special Forces	700074
Ancient Art Of War	
In The Sky	700080
B-17 Flying Fortress	700082
Harrier Jump Jet	700083
Gunsnap 2000	700084

Ultima 8 - Pagan (KD)
700178 PC 3.5
Ultima 8 - SAP (KD)
700179 PC 3.5
750022 CD ROM (inkl. SAP)

Versand per Nachnahme zuzüglich 9,90 DM oder Versand per Vorauskasse zuzüglich 5,00 DM. Ab einem Lieferwert von 150,00 DM liefern wir portofrei, d. h. 5,00 DM für Porto und Verpackung entfallen. Sonderangebote gelten nur solange der Vorrat reicht und sind, wie auch alle anderen Computerspiele, vom Umtausch ausgeschlossen. Defekte Spiele werden natürlich ersetzt. Bei Bestellung erhaltet Ihr unseren 88-seitigen Hauptkatalog, prallgefüllt mit offiziellen Shirts, LP's, CD's, Videos, Computerspielen und mehr, gratis! Druckfehler und Preisänderungen vorbehalten.

DA=Deutsche Anleitung, KD=Komplett Deutsch, E=Englisch, ML=Multilingual

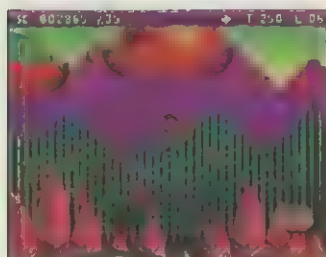
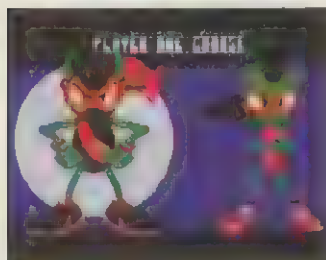
Da lacht der
Eierhändler: *Zool*
macht Spiegelei



Zoologie

Zool 2

Daß *Zool* und sein frisch angeheiratetes Weibchen Zool schon seit einigen Monaten ihr Unwesen auf heimischen Amigas treiben, sollte in den Fankreisen der Ninja-Ameisen hinlänglich bekannt sein. Dieser Tage erscheint jedoch eine neue Version für Commodores 256-Farben-Genie, den Amiga 1200. Dabei fallen allein die leicht kosmetischen Änderungen auf, spiele-



Noch eine Winzigkeit bunter: *Zool* springt auf 1200ern

risch gleicht die neue Version dem Original, wie ein *Zool* dem anderen.

Ihr schlüpft wieder in die Rolle des Helden oder seiner Genossin und springt im Hochgeschwindigkeitstempo durch die verbesserte Grafik, um letztendlich dem widerlichen Krool die Augen auszustecken. Eventuelle Feinde werden per Peitschenhieb, Gummigeschoß oder Ninja-Rotor ausgeknockt, scorelusterne Spieler sammeln brav Süßigkeiten und Kekse, ohne Angst vor dem Zahnarzt zu haben. Natürlich warten wieder Unmengen versteckter Gänge mit Superextras, wie zum Beispiel Satelliten, Sanilutscher

oder Jing-Jang-Symbolen, die Eure Gegner verwirren sollen. Zudem erwarten Euch in bestimmten Levelabschnitten Schalter, die als Rücksetzpunkte agieren und am Weltenende die obligatorischen Obermotze.

Die Amiga-1200-Version bietet gegenüber der ersten Variante kaum Verbesserungen und leider keine neuen Spielelemente. Wer *Zool 2* noch nicht besitzt, Geschwindigkeit liebt und einen Amiga 1200 hat, darf zugreifen – für *Zool-2*-Spieler lohnt sich der Umstieg auf die neue Version allerdings kaum, zumal die zahlreichen Mankos immer noch nicht ausgeglichen wurden. So tauchen neutralisierte Gegner ständig wieder auf und das chaotische Leveldesign verwirrt selbst erfahrene Jump'n'Run-Veteranen. Allein die enthaltenen Gags rechtfertigen einen eventuellen Kauf. kn

A 1200

Hersteller:
Gremlin

Besonderheiten:
Zweispielersmodus

Zirkel-Preis:
80 DM

Festplatte: 1,5 MByte
RAM-Bedarf: 1 MByte
Steuerung: Joystick;

Grafik: 71 %
Sound: 59 %

70%

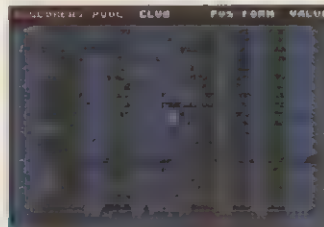
Während des
Spiels bleibt das
Hauptmenü als
Hintergrund –
animiert wird
dabei nichts



Anpiff

Der Trainer

Fußballmanager versteifen sich oft allein auf die finanzielle Belange des Vereins und Computerfußballmanager schlagen immer mehr in die Richtung ihrer realen Vorbilder. Anders macht's *Black Legends Der Trainer*, der übrigens in drei verschiedenen Versionen mit drei jeweils verschiedenen Landesligen zu haben sein wird. *Der Trainer* beschränkt sich auf das eigentliche Spiel-



Statistik in rauen Mengen: Alle Spiele der letzten 20 Jahre

geschehen, anstatt sich mit Geschäften oder Trainingsstunden abzugeben. Ihr sucht Euch, bei Bedarf mit 47 Freunden, einen Verein aus und habt ab sofort Befehl über die Mannschaftsaufstellung, das Spielgeschehen und eventuelle Spielerein- oder verkäufe. Finanzen sind hier Nebensache, das eigentliche Spiel findet auf dem Rasen statt. So simuliert der Computer während des Liga- oder Cup-Spiels jeden Ballkontakt und rechnet jeweils in Abhängigkeit der gewählten Taktiken und des ballführenden Spielers das gesamte Spiel durch. Ihr dürft jederzeit eingreifen und je nach Lust, Laune und Schiedsrichter zwischen unzähligen Taktiken hin- und herschalten.

Jeder Spieler hat dabei satte 30 Parameter vom Marktwert bis zu Aggressivität, wobei sich im Laufe des Spiels leider nur ein Handvoll ändern läßt. *Der Trainer* ist also eher ein Taktiker, da auch nirgendwo trainiert werden darf. Die Tiefe des Programms sei trotz der Magergrafik und Dudelmusik nicht zu unterschätzen, da sich im *Trainer* 3740 Originalspieler mit fundierten und realistischen Daten befinden, deren Namen allein einer Schönheitsoperation unterzogen wurden. Von der Schiedsrichtertabelle bis zur 20 Jahre Statistik und Schlägerei auf dem Rasen ist alles vertreten, was im Fußball geschehen kann, nur leider kein *Trainer* oder *Manager*. So verpufft die für dieses Genre fundamentale Motivation, sich eine Mannschaft aufzubauen und hochzupeppeln, im fehlenden *Trainer*. Taktiker müssen jedoch zuschlagen. kn

AMIGA

Hersteller:
Black Legend/Software 2000

Besonderheiten:
bis zu 48 Spieler

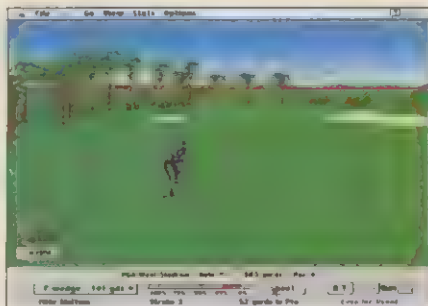
Zirkel-Preis:
70 DM

Festplatte: –
RAM-Bedarf: 1 MByte
Steuerung: Maus

Grafik: 23 %
Sound: 19 %

67%

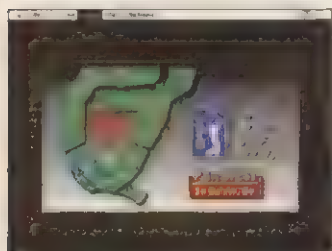
Aufschwung:
Per Mausklick
dosieren wir die
Schlagstärke



Kugellager

PGA Tour Golf 2

Er ist in Würden ergraut, Electronic Arts-Vorzeigesimulator für alle Verrückten des grünen Rasensports. Kein Wunder, schließlich hat das ursprüngliche Programm schon lockere vier Jährchen auf dem Buckel – im Computergeschäft eine kleine Ewigkeit. Höchste Zeit also für eine durchgreifende Frischzellenkur. So bietet *PGA Tour Golf 2* eine ganze Reihe neuer Features, die im Mutterprogramm noch keinen Platz fanden. Als erstes hat man uns zwei komplett neue Kurse spendiert, macht jetzt zusammen sieben Kurse und sechs unterschiedliche Wettbewerbe.



Informativ: Der Lieblingskurs im Überblick

Zur besseren Orientierung dient der "Hole Browser". Mittels Cursor-Tasten und frei bestimmbarer Kameraposition, kann man jetzt das zu bespielende Loch in aller Ruhe begutachten. Grafisch ähnlich spektakulär wirkt sich die neue Ballkamera aus, mit der wir Land und Leute aus der Perspektive des fliegenden Balles bewundern können. Nicht unbedingt spielentscheidend, aber immer wieder für einen spektakulären Überflug gut. Auch technisch wurde das Golfprogramm generalüberholt. Grafik und Sound haben deutlich zugelegt. Das Interface wurde komplett ausgetauscht und ist jetzt mit der Maus kinderleicht und präzise zu bedienen. Mit "draw-" und "fade"-Funktionen kann man den Flug des kleinen weißen

Balles genauer beeinflussen. Fünf neue, unterschiedlich intelligente Computergegner und reichlich neues Statistikmaterial runden die Platzinspektion ab.

Sinnvolle technische Neuerungen und spielerische Verbesserungen des Urprogramms sind nicht unbedingt Grund genug, noch einmal 100 Mark für eine aufgepeppte Version auf den Tisch zu legen. Schon der Oldtimer war so gut, daß man den Neukauf nur wirklichen Golfenthusiasten ans Herz legen kann. Normale Spieler und Amateurgolfer sind mit dem ersten Teil ausreichend gut bedient. Wer dagegen noch kein Mac-Golfprogramm sein eigen nennt, darf bei *PGA Tour Golf 2* unbesehen einputten. vw

MAC

Hersteller:
Electronic Arts

Besonderheiten:
bis zu vier Spieler

Zirkus-Preis:
120 DM

Grafik: Schwarzweiß, 256 Farben
Sound: ~
Festplatte: 5 MByte
Prozessor: System 6.07, System 7
RAM-Bedarf: 4 MByte
Steuerung: Maus

Grafik: 63 %
Sound: 57 %

78%

Lassen Sie sich was einfallen, aber schnell!

Managen Sie den verrücktesten
Fernsehsender der Welt!
Jetzt auf Diskette
die Top-Simulation von Rainbow Arts

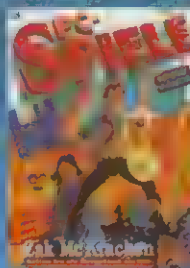


Für MS-DOS
& Windows
19,80 DM
Diskette im Heft

Big Business für Fernsehschänsen

Die Einschaltquoten sind im Keller, die Finanzen schon lange. Wie Sie an diesen Job gekommen sind, verschweigen wir lieber. Doch: Alles liegt in Ihrer Hand. Der Nachrichtenticker rasselt, der Spielfilmhit für Freitag fehlt, eine neue Show muß produziert werden und der Werbevertrag ist noch nicht verlängert. Der Grund für all den Streß: Betty Botterblom, die heißeste Frau des guten Nacht, Nachtallgemeins für Arts Ball, hat sich von Betty – mit der Hilfe eines Geld, das Betty nicht hat, die schlaueste Werbung produziert hat, getrennt.

Bestenfalls die die Mausemule, die die
Spielbox für Windows und MS-DOS
den auch die entsprechende Datei
Abfragen für Windows, MS
es ist ein "gutes" es es nicht für
man für Windows und MS-DOS



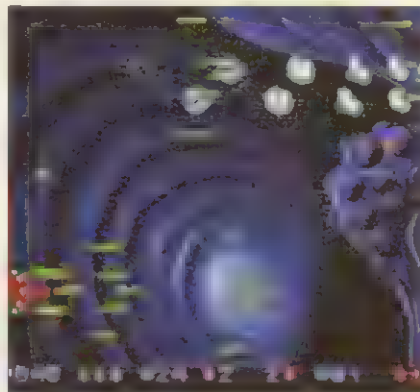
Volles Rohr Tubular Worlds

Ballerspiele für den PC sind so selten wie intelligentes Leben im Pferdekopfnebel. Vor Jahren gab's die exzellente *Xennon 2* PC-Umsetzung der Bitmap-Brothers, danach ein paar ganz brauchbare Shareware-Lasereien, wie *Zone 66*, ansonsten Funkstille im All. Ballerfreunde mußten auf den reichhaltigen Amiga und Konsolen-Fundus zurückgreifen, wenn sie sich den ultimativen Adrenalin-Kick am Feuerknopf geben und mittels Laserkanone den Aliens in die Suppe spucken wollten.

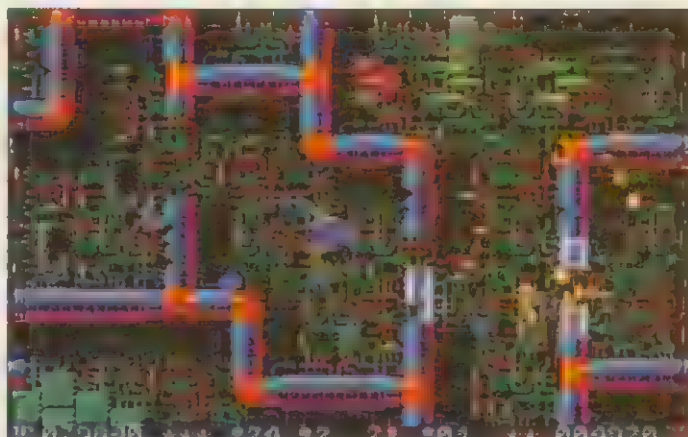
Der deutsche Dongleware Verlag, Tüftelnaturen durch die anspruchsvolle *Oxyd*-Reihe für

alle bekannten Systeme hinlänglich bekannt, will dem akuten Action-Notstand für MS-DOS-PCs mit *Tubular Worlds* endlich ein Ende setzen.

In der horizontal-scrollenden Ballerorgie fliegt Ihr allein oder im Duett mit einem eingestöpselten Kumpel über die waffenstarrten Oberflächen von vier Cyberwelten. Die sind, wie es sich gehört, in jeweils vier Abschnitte aufgeteilt; am Ende jeder Welt wartet der obligatorische Obermütz auf eine besonders gründliche Abreibung. Zur formschönen Terminierung stellen uns die Dongle-Wissenschaftler drei Waffensysteme zur Verfügung, die man



Tunnel des Grauens: Jedes Level bietet andere grafische Hintergründe



Türöffner: In *Tubular Worlds* schießt man sich den Weg frei



Hohe Wälder, tiefe Schluchten: Bergwände sollte man meiden

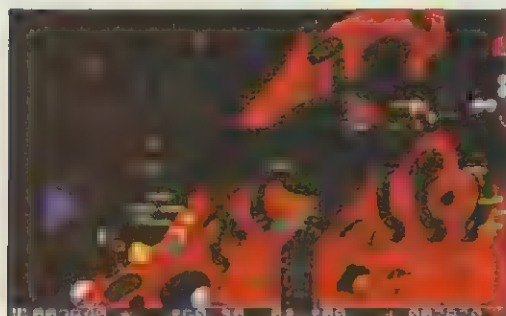


Tubular Worlds aus dem Hause "Oxyd" verleugnet bei keinem Laserschuß die Nähe zum großen Geschicklichkeitsbruder. Wer nicht über das nötige Fingerspitzengefühl verfügt und lieber auf grobschlächtige Balleraction setzt, hat nicht den Hauch einer Chance. Ohne präzise Steuerarbeit in den verwinkelten Landschaften und Raumstationen sind die Astronautenträume bald zerbröseln. Zum Glück unterstützt *Tubular Worlds* durch butterweiches Scrolling, exaktes

Level-Design und logische Feindformationen unsere Arbeit an der Maus. Unfaire Stellen sucht man im ganzen Spiel vergebens. Nicht ganz so gut gefällt mir das Waffendesign. Die drei Systeme sind in ihren Wirkungen einfach zu ähnlich, als das man den Bildschirm taktisch abräumen könnte. Welche Waffe man letztendlich ausbaut, bleibt dem eigenen Geschmack überlassen. Unbedingt den Zweispieler-Modus ausprobieren. Hier muß man sich genau absprechen, will man beide Schiffe durch die Level bringen, was zu lautstarker Kommunikation vor dem Bildschirm führt.

jeweils in vier Stufen aufrüsten kann. Neben einem besonders durchschlagskräftigen Lasersystem, sind seitliche Schüsse und Streuschüsse im Angebot. Zusätzlich können wir zwei schützende Satelliten an unserem Schiffchen anbringen und eine Missile-Abschußrampe einbauen, die massenweise Raketen auf feindliche Schiffe spuckt. Speed-Ups und Extraleben vervollständigen das Angebot. Voraussetzung ist in jedem Fall, daß wir die entsprechenden Extras mit unserem Schiff einsammeln. Zerstörte Feindformationen und Oberflächenbunker hinterlassen kleine Energiekugeln. Haben wir davon 100 in unserem Laderaum untergebracht, gibt's zur Belohnung einen Schutzschirm, der ein paar Treffer abwehren kann, dann aber leider wieder ins Nirvana verschwindet. Gesteuert wird

mit Maus, Joystick oder Tastatur, sind gleich zwei Schiffe auf dem Bildschirm, teilt man sich die Eingabegeräte. Drei Schwierigkeitsstufen stehen zur Wahl, wobei auch schon der Easy-Modus einiges an Fingerspitzengefühl erfordert. **vw**



Teamwork: Oft kommt man zu zweit wesentlich schneller ans Ziel, als allein



Gemein: Der Irrgarten lockt mit Sackgassen und anderen bösen Überraschungen

MS-DOS

Hersteller:

Dongleware

Besonderheiten:

Zweispieler-Modus

Zirka-Preis:

100 DM

Grafik: VGA

Sound: Adlib/Soundblaster

RAM: 3 MByte

Prozessor: 286er

Harddisk: 640 KByte

Bedienung: Maus, Joystick, Tastatur

Grafik: 68%
Sound: 58%

73%

Alles Käse!

James Pond 3

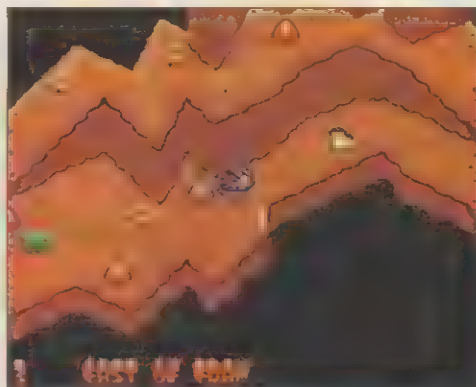
Der böse Dr. Maybe ist mal wieder drauf und dran, die Welt mit seinen üblen Machenschaften zu belästigen. Nach seiner Schlappe in *Robocod* flüchtete er auf den Mond, um dort sein Hauptquartier zu errichten. Für seine Gangsterkarriere hat er große Pläne: Mit dem dort abgebauten Mondkäse will er künftig

den internationalen Käsemarkt beherrschen. Den Abbau überwacht eine angeheuerte Armee von finsternen Ratten.

Da wird es natürlich höchste Zeit, daß unser James die Schuppen biegt. Diesmal hat er zwei Freunde an seiner Seite: Die bezaubernde Angelfish und den kleinen Hüpf-Finneus Frog. Wahlweise

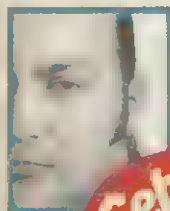


Mit speziellen Sprungfederschuhon katapultiert sich Pond in schwindelige Höhen



Reisen nach Punkten im Käseland – das kommt uns doch bekannt vor!

Funkstille bei Apollo 2000: Der Fischagent läßt die Muckis spielen



Das astreine Jump'n'Run James Pond 3 vermengt Mario-Anleihen an allen Ecken und Enden zu einem wenig eigenständigen Allerlei. Doch auch hier gilt die Devise: Gut kopiert ist halb gewonnen

Originelle, große Endgegner und ein enormer Umfang (111 Level mit zahlreichen Bonus-Stages) versöhnen den Kritiker. Es sollte nicht unerwähnt bleiben, daß die heikle Steuerung den Schwierigkeitsgrad unelegant in die Höhe treibt. Kollisionsabfrage und Handling des zappeligen Fisch-Kerlchens lassen zu

wünschen übrig und treiben Euch nicht selten ins sichere Verderben. Die netten Extrawaffen nützen Euch nicht sonderlich viel, da Ihr sie nicht von einem Level ins andere mitnehmen könnt. Feindliche Ratten können nicht einfach per Sprung auf den Kopf "zerhüpft" werden, sondern müssen mit einem umständlichen, schlecht koordinierbaren Fausthieb ins Käse-Nirwana gehievt werden. Doch mit etwas Übung beherrscht Ihr den glitschigen Spion und könnt die Vorzüge des witzigen Hüpf-Spiels genießen.



Doppelagent "Mario" im Morgenland: Statt Goldmünzen heißt's hier Halbmonde sammeln

könnt Ihr das reinrassige Plattformspiel auch komplett mit dem vorwitzigen Frosch durchspielen.

Auf dem Mond angekommen, stellt der Fischagent auch gleich seine akrobatischen Fähigkeiten unter Beweis: Mühelos und ohne Kie-men-flattern läuft er an Wänden und Decken entlang und schwingt sich mit Sprungfederschuhon bis in ungeahnte Höhen hinauf. Steine, Käse-ecken, Bomben und Dynamit können aufgenommen werden, um den lästigen Ratten damit eins auf den Pelz zu braten. Allzu aufdringliche Nager werden auch schon mal ent-waffnet, um fortan mit einer Äpfel, Tomaten und Sahnetörtchen verschießenden Knarre hantieren zu können. Im Level versteckte Halbmonde, Münzen und Teetassen wollen fleißig gesammelt werden, damit Ihr bei der Bonusabrechnung am Levelende gut dasteht. Sterne, die Ihr durch Springen auf Blöcke erreicht, frischen Euren Energiehaushalt wieder auf. Schutzanzüge lassen Pond einige Schläge mehr einstecken, mit dem "Fruit Suit" gewappnet, könnt Ihr sogar Feinde überrollen.

Größere Level besitzen einen oder mehrere Rücksetzpunkte, damit Ihr die Mondbegehung nicht immer wieder von vorne beginnen müßt.

Über Warpblöcke, die meist mit Bomben aktiviert werden, gelangt Ihr in Bonuslevel. Habt Ihr einen Abschnitt gemeistert, düst Ihr über eine Landkarte im Super-Mario-World-Stil in die nächste Mondwelt. Wart Ihr beim Bonussammeln fleißig und findig, öffnen sich oft mehrere Wege in Parallelwelten für Euch. fh

A 1200

Hersteller:

Millenium

Besonderheiten:

Zirks-Preis:

80 DM

1 MBByte

Joystick

Grafik: 81%

Sound: 87%

64%

BETHESDA



Japanofreak:
Firmengründer Chris
Weaver hat gut lachen

Was die Firmenphilosophie, Experimentierfreudigkeit und vielseitige Produktpalette angeht, unterscheidet sich Bethesda deutlich von den meisten Entwicklungsfirmen. Wir sprachen mit Designer Vijay Lakshman über zukünftige Software-Highlights sowie über Freud und Leid eines Spielermachers.

Während andere Entwicklungsteams meist in ihrer eigenen kleinen Genre-Nische blieben und diese perfektionierten, setzte man bei Bethesda Software schon früh auf Vielseitigkeit und Abwechslung.

1986 auf der Grundlage einer Mixtur von japanischer Kultur, US-Fernsehen und Hardcore-Computertechnologie gegründet, hat Bethesda im Laufe der Jahre Lorbeeren in den unterschiedlichsten Genres gesammelt:

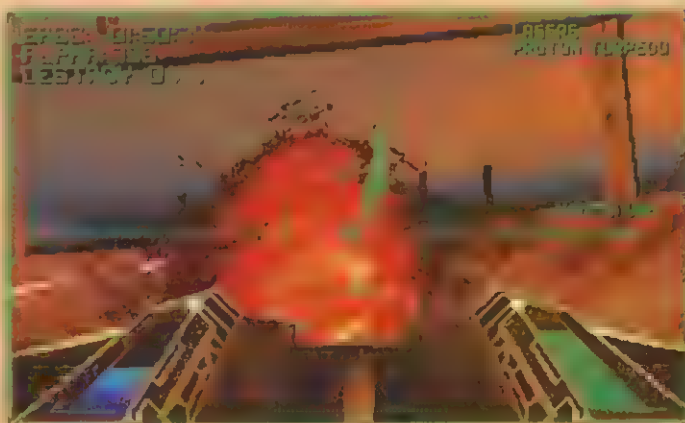
Die Produktpalette ist umfangreich und breit gestreut: Von "Terminator Rampage", über "Wayne Gretzky Hockey" bis zu den Dungeons und mittelalterlichen Szenarien in "The Elder Scrolls – Arena" reicht die Bandbreite des Angebots. Mit den bald erscheinenden Spielen "Delta V" und "Parasite" hoffen Bethesdas Entwickler, auch auf dem Sektor der Simulationen und Horror-Rollenspiele Fuß zu fassen.

Chris Weaver, Geschäftsführer und Gründer von Bethesda, sieht das so: "Eine Unterhaltungssoftwarefirma muß flexibel auf neue Trends reagieren können und sofort genau diejenigen umsetzen, die die Vorstellungskraft des Publikums fesseln – selbst wenn das einen Sprung ins kalte Wasser bedeutet."

Weaver kann hier die Erfahrungen einbringen, die er als "Assistant Director" für die NBC-Nachrichten und als "Technology Forecaster" für den Fernsehsender ABC gesammelt hat.

Während der zahlreichen Meetings in der Vorbereitungsphase eines neuen Spiels arbeiten Autoren, Designer, Programmierer und Künstler eng zusammen. Die Story, der Hintergrund, Grafik und Time-Lines werden in einer Art "Vorab-Script" zusammengestellt, und jeder einzelne hat die Aufgabe, seine Ideen gegen die anderen zu verteidigen. Diese regelmäßigen Diskussionsrunden haben den Zweck, die Mitwirkenden zu motivieren und ihren Glauben an das neue Produkt zu festigen.

"Unsere ersten Meetings zu einem neuen Projekt bewegen sich auf einer Skala, die vom kühlen Präsentieren bis zu unkontrollierten Gefühlsausbrüchen reicht, je nachdem, um welches Projekt es geht und welche Leute beteiligt sind", sagt Vijay Lakshman, Produzent und Designer von "Delta V" und "Arena". "Manche Entwicklerteams sind sehr interessiert daran, die einzelnen Phasen des Spiels genau zu planen, während andere ganz zufrieden mit einer "allge-



meinen Idee" sind. Meiner Erfahrung nach gibt es mit der ersten Gruppe zwar die hitzigsten Diskussionen, aber die Zeitpläne werden genauer eingehalten. Mit der zweiten Abteilung kommt man besser aus, aber es besteht immer die Gefahr, daß das Projekt aus dem Ruder läuft."

"Delta V" zum Beispiel war ursprünglich auch als Multi-Player-Programm geplant, bei dem sich bis zu sechs Spieler gegenseitig per Modem herausfordern konnten. Eine wunderbare Idee, die sich nur leider im angepeilten Zeitrahmen nicht realisieren ließ. Mittlerweile wird darüber nachgedacht, diese Version als Up-grade herauszubringen.

Vijay: "Vielleicht könnt Ihr Euch anhand dieses Beispiels



SOFTWARE

vorstellen, wie nervenaufreibend es ist, ein Spiel zu programmieren und herauszubringen: Etwa eine Woche (!) vor dem Erscheinungstermin stellten wir fest, daß wir die Idee des direkten, neuralen Interfaces vergessen konnten oder was immer sich der Programmierer gerade wieder an neuen Verrücktheiten ausgedacht hat."

Selbst "The Elder Scrolls-Arena" war nicht die Erfüllung aller Designerträume. Obwohl allein der Umfang des Spiels manche Konkurrenzfirma ins Grübeln brachte, scheint die Grafik-Engine – immer ein wichtiger Punkt bei der Akzeptanz durch den Spieler – streckenweise ein Abklatsch von "Ultima Underworld" zu sein – und nicht der Durchbruch, den Industrie und Spieler erwartet hatten.

Trotzdem ist das Entwickler-team von "Arena" durchaus zufrieden mit den Reaktionen auf dieses Spiel und war und ist offen für Verbesserungsvor-

**Phantasievoll:
Vijay Lakshman
ist der kreative
Kopf von
Bethesda**



schläge für einen weiteren Teil. Das gehört einfach zu der Arbeitsatmosphäre bei Bethesda – durch seine Kritik und seine Verbesserungsvorschläge wird der Spieler Teil des Teams.

Während Lakshman und seine Leute daran arbeiten, Fehler in "Arena" auszubügeln, schreibt Ted Peterson schon an einer Fortsetzung mit dem

Arbeitstitel "Daggerfall" und versucht, so viele Anregungen wie möglich einzubauen.

Lakshman: "Ich glaube, eine der Grundvoraussetzungen für die Arbeit als Designer ist zu akzeptieren, daß man niemals alle Antworten auf alle Fragen haben kann. Man braucht einfach das Feedback des Teams und ich betrachte es als einen der interessantesten Teile meiner täglichen Arbeit, mich mit den Reaktionen zu befassen."

Obwohl er durch Meetings und Diskussionen mit den Autoren und Programmierern zeitlich ziemlich eingegrenzt ist, versucht Lakshman, den Kontakt mit seinem Publikum

VJ: Ich komme zwischen halb neun und halb zehn in die Firma und bereite mich zunächst mal auf den "Stundenplan" für diesen Tag vor. Der hängt stark davon ab, wie weit wir in einer Entwicklungsphase sind. Als Produzent muß man manchmal ein wahres Chamaleon sein: An einem Tag bin ich Autor, am nächsten Kunstkritiker und am dritten vielleicht Spieltester. Mein Arbeitstag ist jedenfalls nie eintönig – es kommt immer etwas Neues auf mich zu.

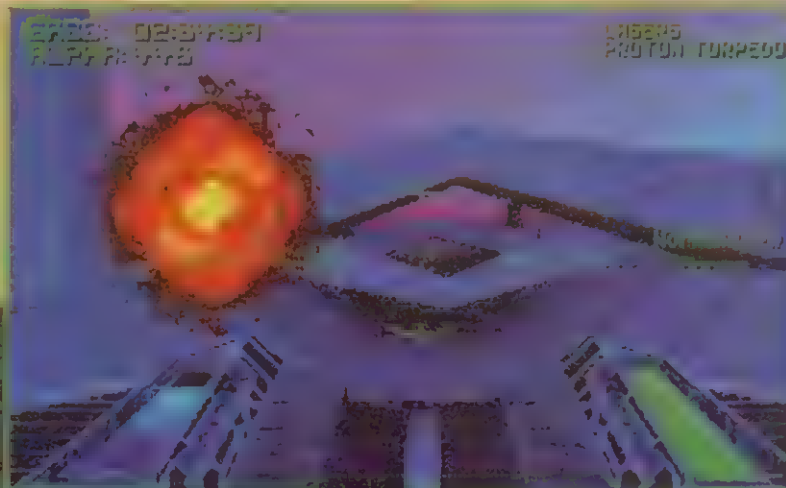
Gelegentlich unterhalten wir uns einfach über Spiele, die uns derzeit gefallen, über Ideen, die wir haben und wie man sie in unseren eigenen Projekten einsetzen könnte. Mein Arbeitstag endet irgendwo zwischen 18.00 und 22.00 Uhr.

PP: Eure Firmenstruktur scheint von zwei Hauptstrahlen beeinflusst zu sein: Amerikanische Individualität und japanische Kultur, inwiefern hat das Auswirkungen auf eure Produktion und unterscheidet euch von anderen Firmen?

VJ: Ein sehr positiver Zug an Bethesda ist, daß es keine festen Regeln gibt, wie man ein Spiel gestaltet. Die Methode wird fast vollständig dem Designer und dem Teamchef überlassen. Das wirkt sich sehr positiv auf den kreativen Prozeß aus, da es keinen "richtigen" Weg gibt, ein Spiel zu entwerfen. Alles, was man tun kann ist hoffen, daß die eigene Methode die Gedanken, die man im Kopf hat, den Leuten vernünftig nahebringen kann.

Als ich zu Bethesda kam, gab es eigentlich kein konkretes Konzept, alles wurde den Teams überlassen, die sich zu dieser Zeit gerade bildeten. Das hat enorm bei den Dingen geholfen, die wirklich machbar waren – nicht unbedingt bei denen, die machbar sein sollten. Ob das etwas mit dem japanischen Einfluß in der Firma zu tun hat – ich glaube, das kann ich nicht beantworten... Sicher weiß ich allerdings, daß bei uns keine zwei Spiele in der gleichen Art produziert werden und das wirkt

**Bald in unserer
Galaxis: Das Action-
Spektakel Delta V**



zu halten. Er nimmt Anrufe entgegen, liest Briefe und arbeitet sich durch einen Wust von E-Mail. Frisch an "CompuServe" angeschlossen, fand Lakshman auf Anhieb nicht etwa 20 oder 30 sondern sage und schreibe 271 neue Nachrichten vor – tägliches Brot in einem niemals normalen Arbeitstag eines Spieledesigners und -produzenten.

PP: Vijay, wie ist dein Tagesablauf bei Bethesda?

sich positiv sowohl auf den Teamgeist wie auch auf den Entwicklungsprozeß aus.

PP: Hast du bei "Arena" von Anfang an geglaubt, daß das Spiel "funktionieren" würde?

VJ: Ich glaube, es gibt niemanden, der so etwas voraussehen kann, obwohl natürlich alle auf einen Erfolg hoffen.

Ich war angenehm überrascht, daß so viele Leute bereit waren, ein Rollenspiel von einer Firma anzunehmen, die noch keine Erfahrung auf diesem Gebiet hat. Das hat unsere Leute auch motiviert, eine Fortsetzung dazu anzugehen.

PP: Und wie ist "Arena" von der Fachwelt aufgenommen worden?

VJ: Für unser erstes Rollenspiel eigentlich ausgezeichnet. Vor kurzem hat es den "Golden Triad"-Award des Fachmagazins "Computer Game Review" gewonnen. Ich hoffe, die Leute werden auch die Fortsetzung mögen.

PP: Wie viele andere Spiele auch hatte Arena in den ersten Wochen nach Erscheinen ziemlich mit Bugs zu kämpfen, die ihr aber erstaunlich schnell in den Griff bekommen habt. Wie geht das Testen eines Spiels bei Bethesda vor sich?

VJ: Die Testprozedur ist wahrscheinlich nicht anders als bei anderen Firmen auch: Erst checken wir die Engine und verändern dann die spielerischen Aspekte, bis es unserer Meinung nach wirklich Spaß macht. Wir achten aber sehr darauf, mit unseren Kunden in Kontakt zu bleiben, sehen uns die entsprechenden Nachrichten auf den Boards an und versuchen dann so schnell es geht mit "patches" zu arbeiten, die das Problem hoffentlich schnell beseitigen.

PP: Ihr seid ja – gerade was die Boards angeht – enorm offen für konstruktive Kritik. Wie wichtig ist das für euch?

VJ: Die Meinungen der Spieler haben großes Gewicht für uns – schließlich sollen die Leute ja Spaß an den Programmen haben. Wir haben vieles an Kommentaren zu "Arena" gesammelt und wer-

den diese Anregungen in der Fortsetzung einbringen.

PP: Was an "Arena" ist anders oder sogar besser als an "Underworld" oder anderen 3D-Spielen?

VJ: Ich würde nicht unbedingt behaupten, daß "Arena" ein besseres Spiel ist als "Underworld" – aber es spricht andere Aspekte des Rollenspiels an.

Ich wollte z.B. nicht zu realistisch mit den Essensrationen usw. umgehen, weil das meiner Meinung nach von dem eigentlichen Spielgeschehen ablenkt. Die Meinungen, die wir dazu gehört haben, bestätigen uns darin, den Notwendigkeiten des täglichen Lebens einen zweiten Platz hinter dem eigentlichen Spiel und Spaß zu geben. Außerdem werden wir das kommende Spiel noch viel interaktiver machen; man kann noch mehr mit den Objekten in dieser Welt machen. "Arena" hat eine bestimmte Nische im Rollenspielmarkt abgedeckt. Jetzt möchten wir den Bereich ausdehnen und das Spiel perfektionieren.

PP: Was hattest Du Dir im "Frühstadium" von "Arena" für Ziele gesteckt?

VJ: Ich wollte eigentlich alles! Ich wollte den ganzen Spaß und die Lebendigkeit, die ich während meiner 14 Jahre als "paper and pencil"-Rollenspielentwickler erlebt hatte, einbringen. Die Situation vor dem Computer ist natürlich

eine völlig andere, das muß man eigentlich gar nicht extra erwähnen – aber trotzdem wollte ich, daß es sich "echt" anfühlt.

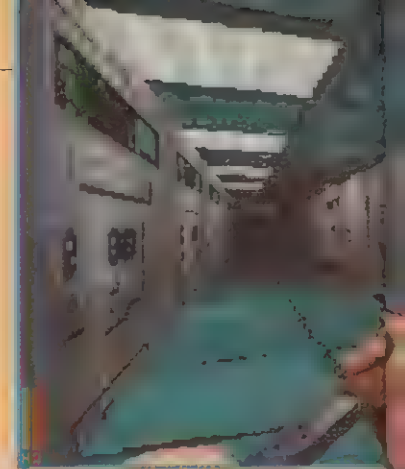
PP: Und welche Dinge sind hinterher aus zeitlichen oder Designgründen "vom Tisch gefallen"?

VJ: Wir wollten eine buchstäbliche "Arena" schaffen, in der Spieler gegen NPCs antreten und dabei Preise und Geld gewinnen können. Wir wollten z.B. auch die Option, zu mehreren via Netzwerk spielen zu können, eine Party, die sich aus verschiedenen Spielern zusammensetzt mit den ganzen Verhandlungen, dem Anwerben, Feuern usw. Das konnte natürlich nicht alles untergebracht werden.

PP: "Arena" verläßt sich ja nicht nur auf die Grafik allein, sondern setzt starke Akzente, was die Story angeht. War das eine Designüberlegung?

VJ: Ich wollte "Arena" stärker an meine – fast lebenslangen – Erfahrungen mit den anderen Rollenspielen anlehnen. Viele der Computer-Rollenspiele, die ich kannte, schienen mir einfach zu linear zu sein; ich wollte meinem Spiel ein offeneres Ende geben.

Das erforderte natürlich eine Menge mehr Text, damit man auf seinen Reisen nicht immer dasselbe hört. Ted Peterson,



der viel von dem Text in "Arena" geschrieben hat, war da eine große Hilfe.

PP: Die Charaktergenerierung in Arena ist sehr gut gemacht, weil sie die Persönlichkeit des Spielers einbezieht und wirklich realistische und detaillierte Charakterprofile ergibt. Warum war das ein Schwerpunkt für Euch?

VJ: Mir persönlich macht das Zusammenstellen der Charaktere, mal abgesehen vom befördert-werden, den meisten Spaß bei einem Computerrollenspiel; ich habe in allen Spielen eine bestimmte Routine darin entwickelt. Ich hatte bei Arena das Ziel vor Augen, mich selbst in einer Umgebung zu sehen, in der ich gerne auf Abenteuer ausgehen würde.

PP: Steckt das hinter den "Was würdest du tun?"-Fragen am Anfang des Spiels?



Smile! Das Arena-Entwicklungsteam stellt sich zum Gruppenfoto

Eisenhart: Der Terminator terminiert mal wieder in 3

Ohne die Zusammenarbeit dieses großartigen Teams wäre "Delta V" nicht das, was es jetzt ist.

PP: "Delta V" hat begeistert Reaktionen hervorgerufen. Was ging Dir durch den Kopf, als es das erste Mal auf dem Markt war?

VJ: Wir waren sehr zufrieden mit der Reaktion unseres Publikums auf beiden Shows. Der richtige Ausdruck wäre vielleicht "gehobener Stimmung, daß es so positiv aufgenommen wurde" und "erleichtert, daß man es uns nicht um die Ohren gehauen hat".

PP: Und wie wird sich "Delta V" entwickeln, nachdem es offiziell auf dem Markt ist?

VJ: Wenn die Leute sich vor Augen halten, daß wir keine militärischen Simulationen mit Szenarien in Bosnien oder der Ex-Sowjetunion wollten und stattdessen ein Flug-Adventure produzieren haben, das Spaß machen soll und leicht zu lernen ist, wird "Delta V" gut ankommen, denke ich.

Es ist schnell, extrem unterhaltsam und man braucht kein Handbuch in Telefonbuchstärke plus Pilotenschein, um es zu spielen. Ich glaube, das Spiel vereint die besten Aspekte eines guten Action-Spiels mit denen eines Flugsimulators und ich bin sicher, daß das Publikum das zu schätzen weiß.

PP: Wie sieht es mit zukünftigen Simulationen aus?

VJ: Wir wollten mit diesem Spiel den Spaß am Fliegen zurückbringen und haben uns auf die Elemente konzentriert, die wir am spannendsten fanden: Die Bewegung des Fliegers, die Welt um ihn herum, das Zielen, um einen Gegner vom Himmel zu fegen. Wir haben uns weniger um technischen Kleinkram gekümmert, der doch nur vom eigentlichen Spiel ablenkt.

PP: Wie sieht es mit zukünftigen Simulationen aus?

VJ: Als "Terminator: 2019" erschien, hat Bethesda die größte Limousine gemietet, die an der Ostküste zu bekommen war. Mit diesem Ding haben wir dann einen "Zug durch die Gemeinde" gemacht. Der

VJ: Ich dachte mir, daß die Methode, ein psychologisches Profil zu erarbeiten, sich sehr gut für das Spiel eignen würde. Als ich an den Fragen arbeitete, versuchte ich Antworten zu geben, die alle "richtig" waren – nur, daß sie sich von verschiedenen Seiten dem Problem näherten, die ich als "mutig", "logisch" und "gerissen" klassifiziert habe. Nachdem ich nun diese Variablen hatte, habe ich verschiedene Prozentsätze davon an die unterschiedlichen Charaktere verteilt. Ein Ritter z.B. ist 90% "mutig", 10% "logisch" und kein bißchen "gerissen". Bei einem Dieb sieht das natürlich wieder ganz anders aus. Nachdem man also die Fragen beantwortet hat, erhält man eine entsprechende Zuordnung, die zu seiner Persönlichkeit paßt und mit der man klarkommen müßte. Nachher habe ich dann allerdings eingesehen, daß jemand vielleicht partout nicht "San Martinque, der Mönch" sein möchte, so daß der Spieler die Möglichkeit hat zu wechseln, wenn er meint, das Persönlichkeitsprofil sei ein Irrtum. Aber alles in allem finde ich, daß wir die ganze Angelegenheit recht elegant gelöst haben; der Spieler hat die Charaktereigenschaften gut in der Hand und kann sich mit den Figuren identifizieren.

PP: Wollt Ihr an der Charaktergenerierung in Zukunft etwas verändern?

VJ: Wir diskutieren im Moment noch darüber. Einig sind wir uns in dem Punkt, daß die Klassen und die Fragen beibehalten werden. Vielleicht führen wir zusätzlich ein System ein, das bestimmte Skills wie "lockpicking" oder "spellcasting" zugrundelegt und mit Bonus- und Strafpunkten arbeitet, aber sicher ist das momentan noch nicht. Sollten wir uns für diese Möglichkeit entscheiden, werden wir es rechtzeitig bekanntmachen.

PP: Haben die Fragen eigentlich einen direkten Einfluß auf das Spielgeschehen?

VJ: Ich würde es so sehen: Sie haben einen Einfluß auf die Überlebenschance des Charakters. Nehmen wir einmal an, du hast dich bei den Fragen jeweils für den "mutigen" Weg entschieden und es wurde dir empfohlen, Ritter zu werden – du entscheidest dich aber für einen Magier. Die Überlebenschancen deines Charakters wären in diesem Fall äußerst gering, da ein Magier in den unteren Levels einfach nicht für einen direkten Kampf ausgerüstet ist.

PP: Wenn man sich das Spiel anschaut, hat man den Eindruck, daß ihr nach der Devise: "Nicht kleckern, sondern klotzen" vorgegangen seid. 400 Städte, 2.500 magische Items, 18 Charakterklassen – habt ihr bewußt so ein

umfangreiches Rollenspiel geschaffen?

VJ: Wir hatten einfach die Möglichkeit, es zu machen und haben daher zugegriffen – so viel zusätzlicher Aufwand war das gar nicht. Außerdem wußten wir ja von vornherein, daß "Arena" der Vorläufer von mehreren Spielen werden sollte. Also war es sinnvoll, etwas Raum zu lassen, den wir später noch ausarbeiten können.

PP: Gibt es noch andere Neuigkeiten über den "Arena"-Nachfolger?

VJ: Es wird entscheidende Verbesserungen geben, sowohl was die Engine angeht als auch die Story. Habt etwas Geduld mit uns – wir werden das Spiel mit allen Verbesserungen herausbringen, sobald wir können.

PP: In welchem Stadium befindet sich "Delta V" und wer arbeitet daran?

VJ: "Delta V" ist Mitte April für den amerikanischen Markt erschienen. Ich war als Designer tätig, aber es ist natürlich das Ergebnis eines guten Teamworks: Greg Kreafl war der Teamleiter und "Hauptprogrammierer", Bryan Brossart der leitende Künstler, Scott Ramsay hatte ebenfalls einen großen Anteil an der Programmierarbeit und Marc Evans hat das Handbuch geschrieben.



Attraktiv: Solche gepixelten Damen lassen wir uns gefallen

Chauffeur hatte alle unsere Adressen und hat uns sicher zu Hause abgeliefert

PP: Was erscheint als nächstes in der "Terminator"-Richtung?

VJ: Gerade ist "Terminator Rampage" erschienen und wir werden sicher in dieser Richtung weiterarbeiten, aber konkrete Pläne gibt es bisher noch nicht

PP: Was hältst Du für die schönsten und die ärgerlichsten Seiten an Deinem Job?

VJ: Ich liebe meinen Job als Spieledesigner sehr und habe ihn schon mein ganzes Leben lang auf die eine oder andere Weise ausgeübt. Deswegen gibt es eigentlich für mich keine "ärgerlichen" Seiten. Wenn es etwas gibt, was gerade nicht ist, das situationbedingt und ganz irgendwann vorbei. Aber was die "Schokoladenseite" dieser Arbeit angeht: Es fasziniert mich immer noch zu sehen, wie die Dinge, die ich in meinem Kopf habe, Wirklichkeit werden. Das ist ein tolles Gefühl!

PP: Wie war eigentlich dein Werdegang – wolltest du immer schon Spieledesigner werden oder wie lief das ab?

VJ: Ich habe schon so lange ich denken kann Spiele gespielt, entworfen oder geschrieben. Ich war ein großer Fan von Brett-Rollenspielen und habe auf dem College jede sich bietende Möglichkeit ergriffen, kreativ zu schreiben. Ich belegte Seminare wie z.B.

"Die Artuslegenden" oder "J.R.R. Tolkien im Vergleich mit C.S. Lewis" und natürlich – vier Jahre lang – die Schreibseminare. Es kommt mir fast so vor, als hätte ich immer auf diesen Job hingearbeitet. Der einzige Unterschied zwischen dem, was ich früher gemacht habe und meiner heutigen Arbeit ist, daß mir ein Wortprozessor zur Verfügung steht und daß ich mit Künstlern und Programmierern zusammenarbeite.

Was ich mache, ist eine Form von Kommunikation – und das hat mich schon immer fasziniert.

PP: Was war Dein erstes Spiel?

VJ: Ein Rollenspiel namens "The Bladesmen", das auf der "Rolemaster"-Serie basierte. Es war eine Welt für sich und hier habe ich zum ersten Mal wahrgenommen, wie schwer es ist, eine solche Welt zu

"erfinden" und zu bevölkern, ohne sich von den Spielern beeinflussen zu lassen, die durch dieses Universum wandern. Ich war damals 14 Jahre alt und habe das Spiel ein Jahr lang jede Nacht bis drei oder vier Uhr gespielt – sehr zum Kummer meiner Eltern, die meinten, ich sollte mich auf meine Schulfächer konzentrieren. Aber wie alle guten Eltern haben sie mir nie ernsthaft verboten, meinen Interessen nachzugehen – und das hat sich bezahlt gemacht.

PP: Es heißt, Bethesda wolle sein Entwicklerteam vergrößern?

VJ: Für eine Spielefirma geht es Bethesda derzeit sehr gut – wir werden tatsächlich vergrößern, wo andere verkleinern müssen.

Es existiert also im Moment eine reale Möglichkeit, bei uns als Produzent, Designer oder Programmierer anzufangen. Wenn jemand meint, das kreative Potential mitzubringen und gerne bei uns arbeiten möchte, kann er uns gerne seine Unterlagen schicken.

(Telefonnummer gibt's bei uns. Die Red.)

PP: Was würdest Du Leuten empfehlen, die Deinen Berufsweg einschlagen möchten?

VJ: Ich würde empfehlen, daß sie in erster Linie schreiben lernen. Gute Ideen und Kreativität sind wichtig, aber wenn man sie nicht in gedruckter Form "rüberbringen" kann, hat man schlechte Chancen. Zusätzlich ist es gut, viel zu spielen. Was man mag oder nicht mag, wird einen Einfluß auf die spätere Arbeit haben – außerdem hilft es, Fehler zu vermeiden, wenn man sich ansieht, wo andere Spiele gescheitert sind.

PP: Zum Abschluß noch die berühmte "Einsame Insel"-Frage: Welche drei Spiele würdest Du mitnehmen – oder würdest Du den Computer lieber auf dem Festland lassen?

VJ: Ich würde einen Computer mit gutem Wortprozessor mitnehmen, damit ich weiter-schreiben kann – die größten Abenteuer warten noch in meinem Kopf.

Brenda Garbo/vw



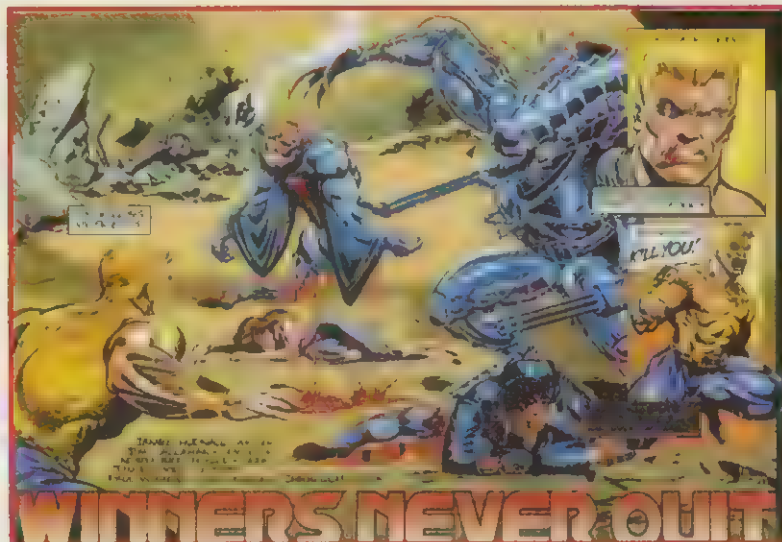
LASER AGE

JAMAL'S GOING TO
CUT LOOSE. COULD
TAKE OUT HALF
THE NEIGHBORHOOD.



INHALT **HARDCASE 104 • JUMP RAVEN
106 • RAVENLOFT 108 • INTERPLAY 110 •
DARKSEED 111 • UFO 112 • BURNING
STEEL 2 112 • FRONTIER – ELITE 2 113 •
SAM & MAX 113**

Metzgermeister:
Ein Superalien
veranstaltet ein
Schlachtfest



Ultraverse

Hardcase

Auch Supermänner hängen irgendwann das Supermann-Kostüm an den Nagel und freuen sich auf einen ruhigen Lebensabend. Allerdings zieht man sich dann nicht zum Rosenzüchten in den Schrebergarten zurück, sondern sucht sich ein Hobby, das eines Supermannes würdig ist. In

unserem Fall heißt der Muskelmann "Hardcase" und ist einer der Helden der Ultraverse-Reihe, die bei dem amerikanischen Verlag Malibu Comics überaus erfolgreich erscheint.

Hardcase hat sich als Ruhestandshobby eine ganz schön strapaziöse Beschäftigung gesucht. Er arbeitet als Action-Filmstar in Hollywood. Natürlich holt ihn, wie jeden Superhelden, die Vergangenheit ein. Drei seiner Ex-Kumpel, die nicht rechtzeitig ausgestiegen sind, werden im Kampf gegen das Böse niedergemacht. Wohl oder übel steigt Hardcase wieder in die Superstiefel und heftet sich an die Fersen der Verbrecher.

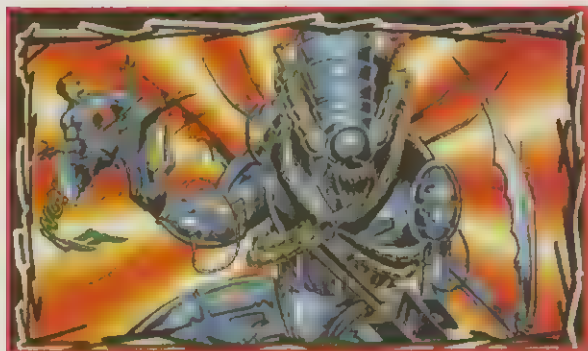
Was sich als Stoff für die bei Malibu Comics erscheinende Multiverse-Reihe bewährt hat, liefert uns Brainiax Teachware als automatisch ablaufenden Comic-Film auf CD-ROM. Insgesamt findet Ihr 81 Bildschirmsequenzen, einen durch-

gehenden Soundtrack und 13 Minuten gesprochene Dialoge und Soundeffekte. Als zusätzliches Schmankerl hat man für Fans noch ein 11minütiges Interview mit dem Zeichner auf das CD-ROM gebrannt. Die einzelnen Seiten des Bandes werden in einer speziellen Überblendtechnik präsentiert. Dramaturgisch zusammenhängende Teile werden nacheinander aufgeblendet, bis die ganze Seite in voller Farbenpracht erstrahlt. Wer alles in Ruhe nochmal nachlesen möchte, kann den Pseudofilm jederzeit anhalten oder an zwölf Kapitelschnittstellen einsteigen.

Neben *Hardcase* sind bis jetzt die Titel *Freex* und *Prime* erschienen, weitere Alben sind in Vorbereitung. vw



Wer wird denn da wackeln?
Hardcase kriegt die Krise.



Comics einmal anders:
Hochauflösend und mit Sound

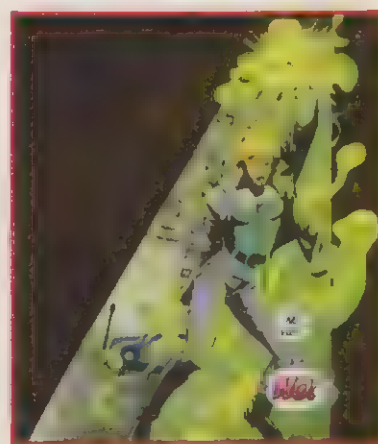
FAZIT

Zeichnerisch guter amerikanischer Action-Mainstream-Standard. Durchgehender Soundtrack, witzige Soundeffekte. Günstiger Preis.

Sehr wenig Animationen, keine Zoom-Funktionen oder andere Gags



Comics von übermorgen: Animiert, untermalt von Musik und mit Sprachausgabe



MS-DOS

Grafik: 100%
Sound: 100%

70%

Hersteller:

CD-Romix

Leistung:

Brainiax Teachw.

Besonderheiten:

Interview

mit den Zeichnern

Zirkel-Preis:

35 DM

Minimalkonfiguration:

386SX, VGA, 4MB RAM,

Unterstützt: Soundblaster/Pro,

Pro Audio

Mo. – Fr. 19.35 im DSF.
MITTENDRIN
statt nur dabei.



POWERPLAY – Die besten Spieler. Die besten Momente. Die besten Aktionen.
Mit Kopf und Körper gegen alles, was gegen Teamgeist steht.
Die Besten werden die Ersten sein. Im Deutschen Sportfernsehen.



DSF

Unser Kopilot hat
etwas am Kopf:
Das künstliche
Gehirn macht ihn
zum perfekten
Killer



sere werden nach jeder Mission neu eingekauft. Unterwegs durch die dreidimensional scrollenden Straßenzüge begegnen Euch feindliche Fahrzeuge oder Hovercrafts, die es mit Raketen, Lasern oder Gatlin-Guns zu neutralisieren gilt. Ganz harte Fälle werden mit Wurfbomben attackiert. Mit etwas Glück hinterlassen Feinde die begehrten Gen-Pods, die zum Gelingen der Mission eingesackt werden müssen.



Sprunghaft

Jump Raven

Für uns liegt die Zukunft im Dunkeln – allein die amerikanische Softwareschmiede Cyberflix lebt für eine Vision: Eine zerrüttete Weltwirtschaft und die ökologische Katastrophe gehen nicht spurlos an der Menschheit vorüber. Chaotische Zustände in den Ballungsgebieten und neo-feudale Gesellschaftsstrukturen bieten der Kriminalität genug Freiraum, um als das ertragsreichste und einzig gängige Geschäft zu gelten. Cyberpunks und Skinheads beherrschen das Straßenbild, kein Mensch ist unbewaffnet, niemand ist sicher. Zu dieser Zeit kommt eine New Yorker Skinhead-Band auf die glorreiche Idee, den Genfundus zu plündern,

der nach dem Aussterben sämtlicher Tiere angelegt wurde, und Ihr schlüpft in die Rolle des legendären *Jump Raven*, um die DNA-Eimer zurückzuerobieren.

Mit einem von sechs Copiloten besteigt Ihr Euer schwer bewaffnetes Vehikel und sturmt durch die Straßen Mannhattans. Euer flinker Gleiter kann dabei sowohl umhergurken als auch auf einem Luftkissen in verschiedenen Höhen agieren und mit 24 verschiedenen Waffensystemen zugestopft werden. Sechs Waffensysteme dürfen dabei benutzt werden – bes-

Nase zu und durch: Im minutenlangen Intro taucht Ihr mit Eurem Gleiter in die New Yorker Kanalisation ein

Euer Augenmerk liegt während des Kampfes jedoch nicht nur auf dem Radar, sondern konzentriert sich auch auf die Munitions-, Schild- und Tankanzeige. Strebt einer der Anzeigen gegen Null, muß eines der herumflatternden Support-Fahrzeuge angefliegen werden.

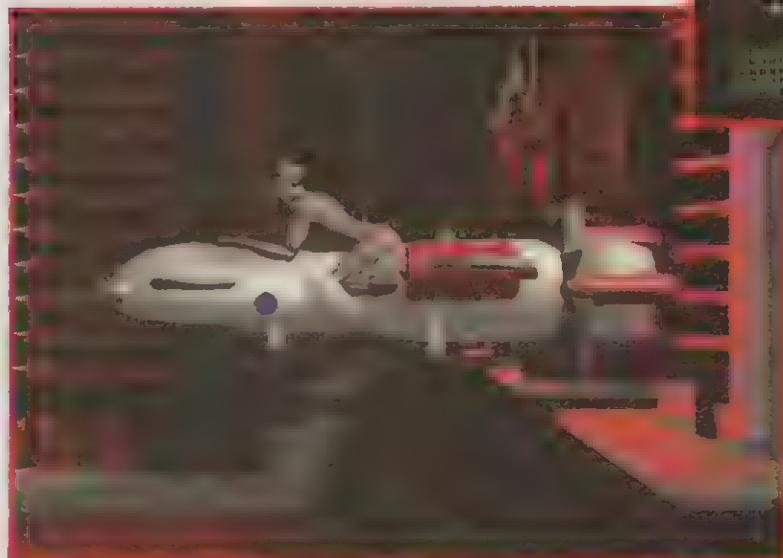
Jump Raven wird ausnahmsweise ohne Handbuch ausgeliefert – dafür erklärt Euch ein homosexueller Roboter zu Beginn sämtliche Funktionen des Spiels. kn



FAZIT

Technisch und grafisch recht imposant. Der schwule Robo als Handbuchsatz ist einzigartig.

Unübersichtliche Ballerei mit etlichen Macken. Sehr umständlich zu steuern. Stellenweise äußerst unfair.



Die Superschüssel: Selbst Werner würde die Bikes des 21. Jahrhunderts fahren

Freude am Fahren: Unser Cabrio ist Hovercraft und Kampfgleiter in einem

MAC	Cyberflix
Grafik: 66%	das softwarehaus
Sound: 74%	Handbuch auf CD
33%	120 DM
Minimalkonfiguration: System 6.08, Farb-Mac, 8 MB Ram, CD-ROM	

VOM PIZZABÄCKER ZUM MILLIONÄR

Für AMIGA und PC

Nun rat mal, wer zum Essen kommt: Wenn Du gut bist, wird Dein Pizzalokal ein Renner, und schon bald eröffnest Du Filialen in ganz Europa. Wenn Du mäßig bist, ähnelt Deine Pizzeria einer Möbelausstellung: Jeden Augenblick kommt keiner. Und wenn Du Pech hast, bekommst Du Besuch von den Männern mit den Sonnenbrillen: Die Ehrenwerte Gesellschaft bittet zur Kasse. Aber Du bringst den Laden zum Laufen, wenn Du den richtigen Standort und das passende Mobiliar auswählst, die Finanzierung optimal angehst, die besten Pizzen kreierst, günstig einkaufst, ansprechend wirbst, die richtigen Politiker schmierst - und auch mal Deine Konkurrenz ein wenig ägerst. So eine Sonnenbrille kann ja schließlich jeder mal aufsetzen...



PC (VGA 256 Farben)



PC (VGA 256 Farben)

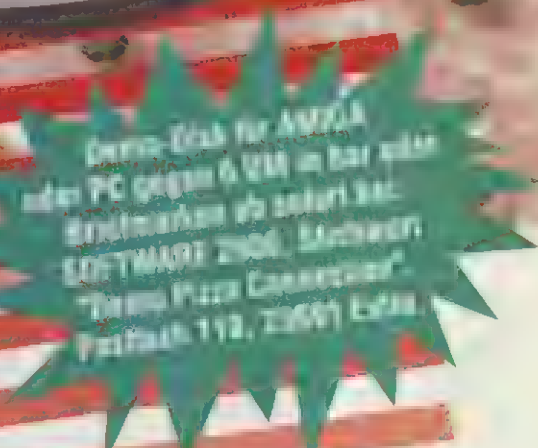
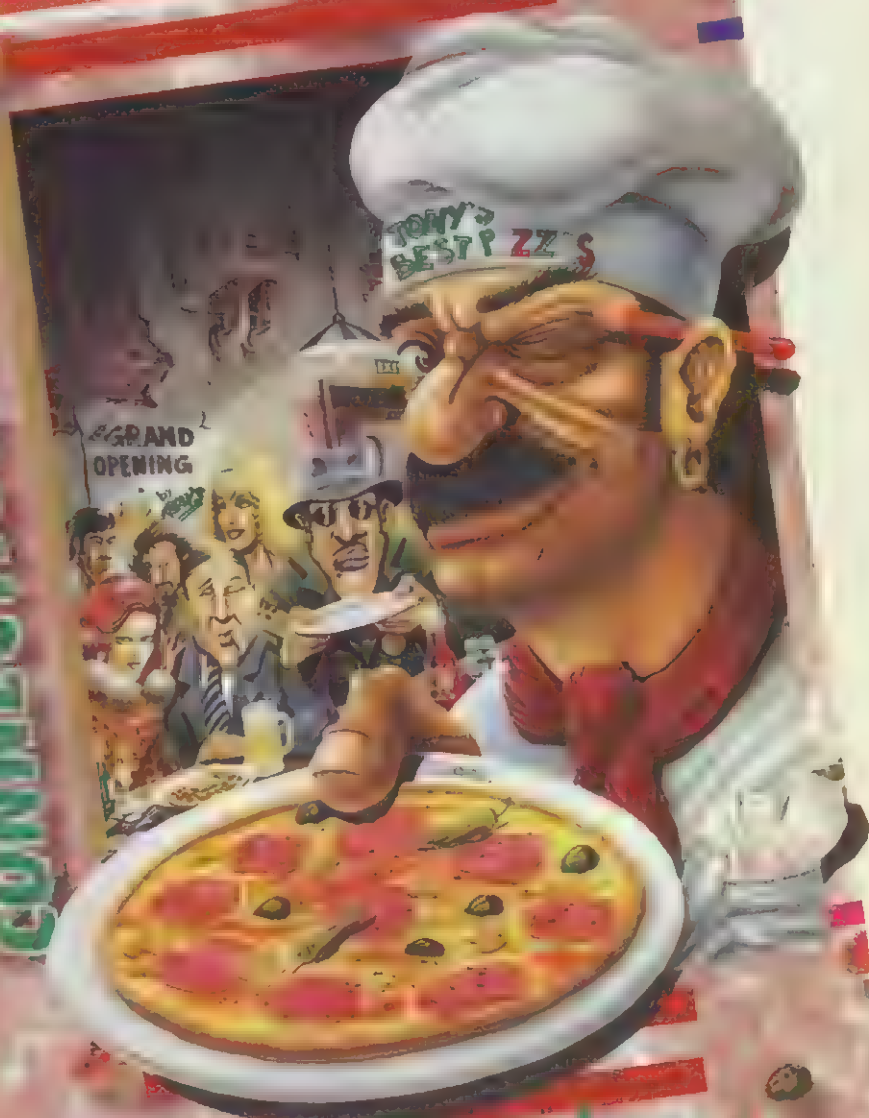
SOFTWARE 2000



SOFTWARE 2000

Programmiert auf gute Unterhaltung.

Software 2000 • Postfach 110 • 23691 Eutin • Hotline (0 45 21) 800444 • Mailbox (0 45 21) 80 04 47



Features

- 1 - 8 Spieler
- 100 verschiedene Charaktere
- 10 europäische Städte in 3 Zoom-Stufen
- Mindestens 30 verschiedene voll animierte Geschäftspartner pro Stadt
- Restaurant-Einrichtung aus über 180 Gegenständen wählbar
- Pizzen mit über 70 Zutaten frei editierbar
- Interaktiver Dialog mit Angestellten, Geschäftspartnern und Gästen
- Werbemöglichkeiten vom Handzettel bis zum TV-Spot
- Austausch von eigenen Charakteren und Missionen
- Freispiel-, Level- oder Missionsmodus
- Comicgrafik
- Situationsgerechte Geräusch- und Musikunterlegung

Optisch gibt's
keinen Unter-
schied, aber
dafür akustisch



NPCs bieten sich an, um Eure Truppe zu verstärken, und die Anzahl der Mini-Aufträge, der Dungeons sowie der Gegenstände wurde erhöht. So stolpert Ihr beispielsweise in der Stadt Boravia über einen alternden Paladin, dem sein heiliges Symbol abhanden gekommen ist. Dieses muß aus einem Dungeon unter der Stadt wiederbeschafft werden. Als Belohnung winken ein paar deftige Waffen für den partyeigenen Paladin. Dieser Auftrag und das passende Labyrinth fehlen in der Diskettenversion komplett. Aus diesem Grund kas- siert *Ravenloft*-CD auch eine saftigere Wertung.

Mehr Biß

Ravenloft

Endlich bekennt eine Softwarefirma Farbe: Statt, wie viele andere Companies, die Preise für CD-ROM-Spiele saftig nach oben zu korrigieren, senkte Softgold für das CD-ROM-Debüt von *Ravenloft* kurzerhand den Endverbraucherpreis auf schlappe 99 Mark. Hoffentlich lassen sich andere Firmen von diesem Vorbild anstecken. Vom Preis einmal abgesehen, warten einige Überraschungen auf den *Ravenloft*-Freund. Denn statt einfach die Diskettenversion 1:1 auf den Silberling zu klatschen, verpaßten die Designer der CD-Variante des Gruselrollenspiels eine ganze Menge spielerischer Details mehr. Als erstes wäre da der aufgemotzte Sound: Mußten die Spieler der Diskettenversion mit schlichtem Text

vorliebnehmen, bekommen CD-Zocker bei den Zwischensequenzen und Gesprächen mit NPCs glasklare Sprachausgabe geboten. Soweit eigentlich nichts Ungewöhnliches: Interessant sind die spielerischen Veränderungen. So gibt's auf der *Ravenloft*-CD erheblich mehr für Eure Heldencrew zu tun. Es tummeln sich neue Monstervarianten in Boravia, erheblich mehr

Optisch hat sich übrigens (bis auf einige neue Zwischenszenen für frische NPCs und Aufträge) nichts geändert: Die scrollende 3D-Grafik sieht stellenweise nicht so toll aus, dafür können die hochauflösenden Charakterbildchen und die Zwischenszenen um so mehr begeistern. Wer also die Wahl hat, sich die Disk- oder die CD-ROM-Version zuzulegen, sollte auf alle Fälle zur Silberscheibe greifen. Unsere Bildschirmfotos stammten übrigens von der englischen Variante, eine komplett deutsche Fassung ist derzeit bei Softgold in Arbeit. mh

FAZIT

Mehr fürs Geld: Mehr Monster, mehr Sprache, mehr Dungeons. Günstiger Preis. Schmucke Hires-Grafiken. Tolle Story.

3D-Grafiken teilweise nicht ganz so schön.

Nur auf CD-ROM: Mehr Aufträge und Dungeons, wie dieser hier.



MS-DOS

Grafik: 7/3
Sound: 7/0

84%

Minimalkonfiguration: 386 mit 16MHz, 4 MByte RAM, VGA

Hersteller:
SSI
Testmuster:
Softgold
Besonderheiten:
Hires-Modus
320*400
99 DM

32 heb' ab!



Heb' jetzt ab mit noch mehr speed und schärferer Grafik! Durch **32 geniale Bits**. Mächtig viele **Spiele, Spaß** und Spannung, Abenteuer und Action total. Der Scharfmacher für alle CD's: Audio-CD, CD+G, CD-Movie, Karaoke-CD's. Bunt, schrill, schnell. Unschlagbar gut!

Der volle Durchblick – schärfer als jemals zuvor. Bewährte **AMIGA-Rechnerpower**, **4-Kanal-Stereosound**, **CD-ROM-Laufwerk** mit double speed und **16,8 Mio. Farben**.

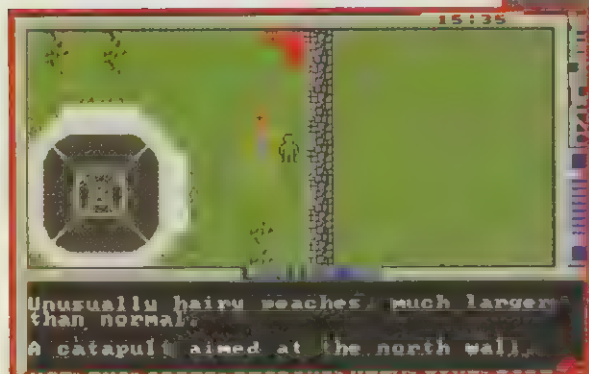
Jetzt abheben und beim Handel checken!

AMIGA CD³²
Die erste 32Bit Video-Musik-Spielekonsole.

von  **Commodore**

Beim Installieren
kommen einige Pro-
grammierer zu Wort
(rechts)

Immer noch saugt:
Das St-Rollenspiel
Wasteland (unten)



Klassisch

Interplay 10th Anniversary

Im vergangenen Jahr feierte die kalifornische Softwarefirma Interplay ihren 10jährigen Geburtstag. Anlässlich des runden Jubiläums öffnete Firmenchef Brian Fargo die (Spiele)-Archive für eine schicke Geburtstags-CD. Aus diesem Grund befindet sich auf der *Interplay 10th Anniversary*-CD ein Spiele-Querschnitt der Interplay-Historie. Angefangen mit den beiden Uralt-Adventures *Mindshadow* und *Tass Time in Tonetown*, über Oldie-Rollenspiele *The Bard's Tale 1*, *Dragon Wars*, *Lord of the Rings* und *Wasteland* bis hin zu moderneren Programmen wie *Star Trek*, *Castles* und *Another World*. Zusätzlich packten die Interplayer noch Demos aktueller Spiele mit auf die CD. Für Handbuchfetischisten am Rande notiert: Statt einem Berg einzelner Manuals, stopfte man bei Interplay alle Handbücher zusammen in ein großes. Die Installation

einzelner Spiele erfolgt bequem von der CD aus – passend für jedes Programm wird ein anderes musikalisches Thema vom Silberling dazugemischt. So begleiten knackige Hardrockrhythmen beispielsweise die Installation von *Wasteland*, bei *The Bard's Tale* erschallen mittelalterliche Lautenklänge. Natürlich ist im Spiel von der Klangfülle nichts mehr zu hören. Zudem kommen (wieder bei der Installation) einige der Programmierer der jeweiligen Spiele zu Wort.

Allerdings läßt sich kein einziges der Programme direkt von der CD

spielen, alle müssen auf die Festplatte kopiert werden. Ein weiterer Wermutstropfen: Nur Laufwerk C:\ wird von der Installationsroutine akzeptiert. Davon einmal abgesehen, ist die *Interplay 10th Anniversary* eine feine Sammlung unentbehrlicher Klassiker: Alleine wegen solcher einzeln nicht mehr erhältlicher Spieleperlen wie *Tass Time*, *Wasteland* und *Dragon Wars* lohnt sich die Anschaffung dieser Silberscheibe. Da übersieht man gerne die mittelmäßigen Programme (*Lord of the Rings* und *Castles*). Auf eine Bewertung von Grafik und Sound haben wir natürlich verzichtet: Immerhin befinden sich auf der CD Spiele, die 10 Jahre alt sind, und Programme, die erst zwei Jahren auf dem Buckel haben – eine Wertung wäre also in diesem Fall relativ unfair. *mh*

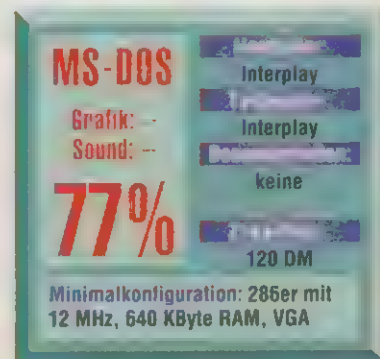
FAZIT

Ein paar der schönsten Spieleklassiker auf einer CD. Tolle Zusatzinfos durch Programmiererkommentare. Gutes Sammelhandbuch. Günstiger Preis. Aufgepeppte Installationsroutine.

Installation nur auf Laufwerk C:\ möglich. Viele Spiele (natürlich) technisch nicht mehr auf der Höhe.



Kämpf mit mir: *Dragon Wars* ist immer noch einen Blick wert.



Die Saat geht auf Darkseed

Unser Held Mike Dawson wird von bösen Kopfschmerzen geplagt. Noch ahnt er nicht, daß ein heimtückisches Alien in seinen Hirnwindungen nistet. Ihr müßt nun Mike zur Lösung des Rätsels um ein verwünschtes Haus bewegen, bevor der außerirdische Parasit schlüpft. Die Hälfte des Abenteuers verbringt Ihr in einer düsteren Parallelwelt. Für die grafische Gestaltung dieser dunklen Dimension malte Alien-Schöpfer H.R. Giger persönlich die Hintergründe in sei-

ner unverwechselbaren organisch-surrealen Manier. Neben den knarrenden Räumen der dunklen Villa durchstobt Ihr auch die verlassen wirkende Umgebung des Spukhauses und sammelt Gegenstände für das Inventar. Beim Verlassen der Räume wird eine neue Grafik geladen. Zusätzlich zur Sprachausgabe (englisch) könnt Ihr die gesprochenen Sätze in einem Fenster am unteren Bildrand mitverfolgen.

Die Silberscheibe hinterläßt einen zwiespältigen Eindruck bei mir: Versprechen die klare, während des gesamten Spiels durchweg ertönnende Sprachausgabe, die nahezu komplette Lauffähigkeit von CD und der mittlerweile et-

was gesättigte Arbeits-



Linderung für die Kopfschmerzen gibt's im Spiegelschrank

speicherung (von den 594 k der Disketten-Version auf 540 k) eine leichte Aufwertung, trüben auch weiterhin technische Mängel den Spielfluß.

Makabre Kunstkenner mit viel Geduld werden an den herrlich bedrückenden Grafiken trotzdem ihre Freude haben. Rätseltechnisch darf nicht mehr als frustrierender Durchschnitt erwartet werden. fh

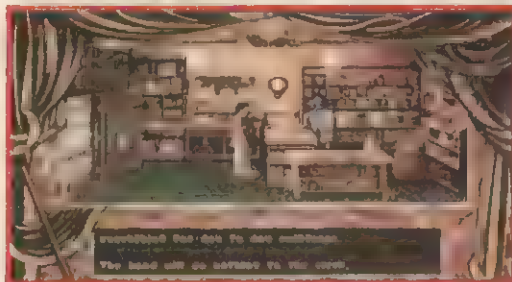
MS-DOS
Grafik: 74%
Sound: 88%
56%
Minimalkonfiguration
386er SX, 540 K, 2 MB

Hersteller:
Cyberdreams
Testmuster:
Bomco
Besonderheiten:
Joystick- und Tastaturunterstützung
UVP-Preis:
120 DM

FAZIT

Selten erreichte, bedrückende Stimmung durch die depressive Farbwahl und die Grafiken H.R. Gigers

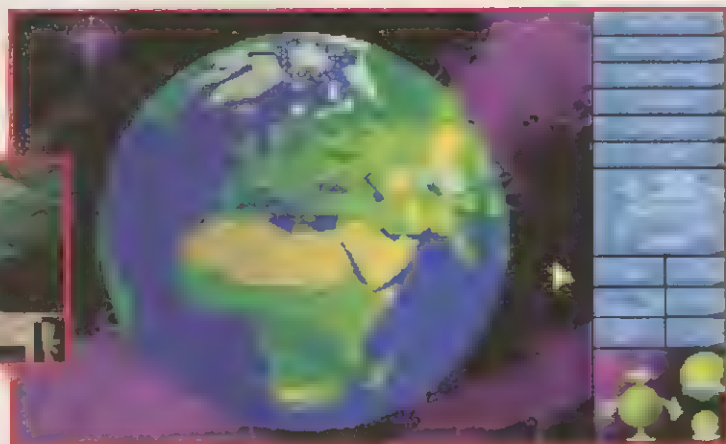
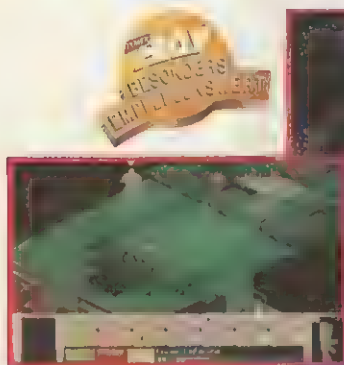
Technisch hakelige Adventure-Hausmannskost mit unlogischen Rätseln unter Zeitdruck und dem Zwang der korrekten Lösungs-Reihenfolge



Inserentenverzeichnis

Bachler	65	IPV	95	Reemtsma	43
Brinkmann Niemeyer GmbH	13				
Buena Vista International	35	Joysoft	61	Schwäbisch Hall	41
				Soft & Sound	31
Call and Play	69	Karosoft	71	Softsale	37
Commodore	109	Krombacher Brauerei	21	Software 2000	9, 75, 107
Compaq	7			Software Corner	57
Cybersoft	17	Magic Line	55	Sunflowers	2. US
		Media Point Rose	23		
Dataflash	121	Megaplay	77	Terratec	3. US
Deutsches Sport-Fernsehen	105	Multimedia Soft	45	Traumfabrik	23
EMP	93	NBA Licensing	29, 31, 33	U.S. Gold	11
Fantasy Productions	51	Okay Soft	45	Verkosoft	45
		Online	77	Versand 99	37
Galaxy	37			Virtual Soft	55
Groß Elektronik	92	Philip Morris	4. US	Wial	90/91

Einem Teil dieser Ausgabe liegt eine Beilage der Fa. LBS Hannover bei.



FAZIT

Gehaltvolle Spielermixtur aus Wirtschaftssimulation, Rollenspiel und Taktikknaller. Fast komplett von CD spielbar.

Recht hoher Preis. Keinerlei Änderungen bei Grafik & Sound. Kopierschutz.

Alienwars

Ufo: Enemy Unknown

Ufologen mit einem CD-Laufwerk im PC atmen auf: Jetzt versuchen schleimige Marsmonster auch auf einer Silberscheibe, die Erde zu erobern. Für Besitzer der Diskettenversion lohnt der Umstieg jedoch nicht: Die CD-Variante von *Ufo: Enemy Unknown* hat sich nur

unwesentlich geändert. Weder Sound noch Grafik wurden aufgepeppt, nur die Schwierigkeitsgrade etwas feiner abgestuft. Außerdem wird jetzt – bis auf eine kleine Miniinstallation – das Programm von der CD gespielt. Leider haben die "Microprose"-schen Mannen dabei

vergessen, den Kopierschutz zu entfernen. Die nervige Copyprotection sollte bei einem CD-ROM-Spiel nun wirklich überflüssig sein. Davon abgesehen bleibt alles beim alten: Ihr errichtet verschiedene Stationen auf der Erde, rekrutiert Wissenschaftler, Ingenieure und Soldaten, kauft Ausrüstungsgegenstände und fangt anfliegende Ufos ab. Zwingt Ihr eine Untertasse erfolgreich zur Landung, könnt Ihr anschließend Bodentruppen losschicken, um die Aliens auszuschalten und Gegenstände zu ergattern, sowie diese von Wissenschaftlern untersuchen lassen. *mh*

MS-DOS

Grafik: 58%
Sound: 47%

85%

Minimalkonfiguration 386er
20 MHz, 4 MByte RAM, VGA,
MSCDEX 2.1

Hersteller:

Microprose

Testmuster:

Microprose

Besonderheiten:

keine

Zirkon-Preis:

150 DM

A-2, Treffer, versenkt

Burning Steel 2

Derweil die komplett eingedeutschte Version noch ein wenig auf sich warten lässt, können Hobbyadmiräle schon mal mit der (englischen) CD-ROM-Version des Strategie-Schmankerls *Burning Steel 2* ein paar Schiffe versenken. Wahlweise als amerikanischer oder japanischer Kapitän liefert Ihr Euch in Einzelgefechten ein Geschützduell mit einem Gegner, oder schickt im Campaignmodus ganze Flottenverbände durch die Wellen des Pazifiks. Als Chefstrategie kümmert Ihr Euch dann nicht nur um die Entsendung neuer Schiffe in feindliche

Gewässer, sondern laßt von Landbasen Flugzeuge Patrouillen fliegen, versorgt vorgeschobene Posten mit Nachschub, oder stellt einen Truppentransport zusammen. In Feiergefechten könnt Ihr wahlweise selber Hand an die Kanonen legen, oder überlaßt dem Computer das Ausrichten und Abfeuern der Geschütze. Im Gegensatz zum Vorläufer *Burning Steel* habt Ihr jetzt deutlich mehr spielerische Optionen. Die Grafik ist zudem in Super-VGA (also 640 mal 480

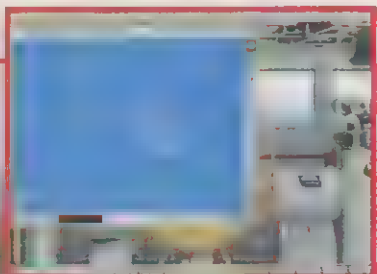


Punkte in 256 Farben). Entsprechende Treiber für verschiedene Grafikkarten werden vom Programm bei der Installation mit auf die Festplatte kopiert. Apropos kopieren: Nicht alle Daten kommen auf die Platte und schonen den Platz. Aber schon alleine wegen dem günstigen Preis ist *Burning Steel 2* auf CD eine echte Alternative zur Diskettenversion. *mh*

FAZIT

Blitzsauberes Strategiespiel für Wasserratten. Technisch ausgereift, viele Spieloptionen und Super-VGA-Grafik. Verhältnismäßig günstiger Preis. Musik wird direkt von CD gespielt.

Keine umwälzenden Änderungen in puncto Grafik oder Sound.



Alarmstufe rot: Ein feindlicher Kreuzer im Fadenkreuz. **Kartenkunst:** Auf der Übersichtskarte verschieben wir die Flotte

MS-DOS

Grafik: 64%
Sound: 44%

85%

Minimalkonfiguration 386er
33MHz, 4MByte RAM, SVGA-Karte, MSCDEX 2.1 oder höher

SSi

Testmuster:

Softgold

Besonderheiten:

keine

Zirkon-Preis:

110 DM

Neoklassizismus

Frontier – Elite 2

David Braben hat es mit *Frontier* sicherlich nicht schlecht gemeint, als er dem fast genialen Nachfolger des Klassikers eine Maussteuerung und Save-Option verpaßte. CD-Besitzer werden sich jedoch um so mehr ärgern, als daß Gametek einfach die Amiga-Version auf eine CD brannte und weder die Steuerung anpaßte noch die Audio-Fähigkeiten des CD ausnutzte. Die CD-Version bietet dabei spielerisch genauso viel Abenteuerspaß, wie die PC- und

Amiga-Variante. Mit Eure Raumer durchforstet Ihr unsere Riesengalaxie und handelt oder kämpft Euch durch den luftleeren Raum. Auf Planeten schlagt Ihr Euch mit Händlern herum oder besorgt Euch Aufträge vom Online-Board, die von interstellaren Taxi-Fahrten bis zur Kopfgeldjagd reichen und dementsprechend vergütet werden. Für das verdiente Geld kauft Ihr Euch bessere Schiffe oder getunte Ausrüstungsgegenstände. Grafisch

etwas zurückgeblieben und soundtechnisch trotz des Mediums CD unter aller Kanone, sollten sich CD-Spieler das Epos allein wegen der spielerischen Qua-

Wieder da:
Die Lave Station
aus dem
Original-Elite



Gigantisch: Unsere riesenhafte Galaxie im Überblick

litäten zulegen. Empfehlenswert ist zudem eine Maus und ein Diskettenlaufwerk, da das Save-RAM der Konsole nur einen Spielstand aufnimmt. Weitere Spielstände dürfen ins normale RAM kopiert werden, verschwinden aber beim Ausschalten der Konsole.

kn

FAZIT

Tolles Spiel und würdiger Elite-Nachfolger mit einer riesigen Spielwelt und wochenlanger Motivationsgarantie.

Leider keine CD-spezifischen Änderungen. Ohne Maus sehr umständlich zu bedienen.



Knuddel-Bullerei

Sam & Max

Die Adventure-Linie von Lucas Arts erfuhr mit *Sam & Max* eine Revolution: Nicht nur war es gelungen, mit dem lockeren Cop-Spektakel um die beiden von Comic-Zeichner Steve Purcell geschaffenen Rabauken dem an sich schon genialen *Day Of The Tentacle* noch eins drauf zu setzen, sondern die Programm-Designer entledigten sich erstmals der Lucas-typischen Leiste mit Anklickver-

ben. Mit einem variablen Maus-Cursor à la Sierra bewältigt Ihr den atemberaubend komischen Fall um einen verschwundenen Zirkus-Yeti samt dessen giraffenhalsiger Freundin. Nur bei Gesprächen wird mit Hilfe von je nach Geschehen variierenden Sinnbildern auf effiziente Weise ermittelt. Nicht nur der brummige Spürhund Sam und der alte Hase Max, sondern alle Charaktere des Spiels parlieren in glasklarer Sprachausgabe, die aufgrund der typisch amerikanischen Situationskomik allerdings slang-gefärbt ist und daher nur von

Abgehoben:
Die beiden Chaos-Detektive sprechen komplett von CD



Englisch-Assen ohne die optional zuschaltbaren Untertitel genossen werden sollte. Das Lautstärkeverhältnis zwischen Sprache und der fröhlich-swingenden Musik kann mit Schieberegler problemlos an Eure individuellen Bedürfnisse angepaßt werden.

Kommt Ihr beim durchweg logischen Rätselraten gut voran, erscheinen auf Eurer USA-Landkarte neue Ziele für die beiden Schwerenöter. An den Schauplätzen werden die Hintergründe, vor denen Eure Schlawiner agieren, umgeklappt oder gescrollt. Durch die sechs im Programm eingebauten Sub-Spiele läßt man sich gerne mal vom eigentlichen Fall ablenken.

fh

FAZIT

Ungetrübter Sprachwitz und Spielspaß. Brillante Animationen im Comic-Stil, lustige Puzzles und ein beschwingender Sound.

Des Englischen Unkundige sollten auf die deutsche Version warten.

MS-DOS	Hersteller:	Lucas Arts
Grafik: 83%	Testmuster:	Softgold
Sound: 78%	Besonderheiten:	Läuft komplett von CD
92%		130 DM
Minimalkonfiguration 386 SX, 2 MB, VGA, CD-ROM		

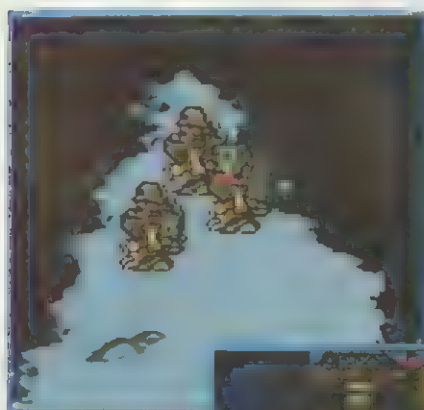
MODUL X PRESS

Grund zur Freude: Im Videospiellager brodelts nach langer Zeit endlich wieder und somit haben sowohl Super-NES- als auch Mega-Drive-Fans alle Hände voll zu spielen. Wir stellen Euch die besten Cartridges kurz vor.
kn

Final Fantasy VI

Der SNES-Rollenspielhammer des Jahres wird wohl ohne Zweifel *Final Fantasy VI* heißen. In Deutschland ist bis heute lediglich das japanische *Final Fantasy IV Easy Type* als *Final Fantasy 2* und *Mystic Quest* erschienen. Der direkte Nachfolger Nummer V und das brandneue Nummer VI gibt's bis heute nur in japanisch. *Final Fantasy VI* soll jedoch im Oktober auf dem amerikanischen Markt veröffentlicht werden.

In Japan war die erste Auflage des sechsten Teils bereits nach wenigen Tagen vergriffen. Vor allem grafisch schlägt das 24-MBit-Modul zu: Die



Ein Augenweide:
Final Fantasy VI
gibt's leider nur
in komplettem
Japanisch.



Steht neben Eurem PC ein Mega Drive und unter Eurem Amiga ein Super Nintendo? Für all diejenigen faßt *POWER PLAY* die *VIDEO GAMES*-Favoriten kurz und bündig zusammen. Videospiele satt gibt's wie immer im monatlichen *Modul-Xpress*.

Square-Grafiker durften sich zum ersten Mal kräftig austoben und malten das Modul randvoll, inklusive zwanzigminütigem (!) Abspann. Nebenbei arbeiteten 40 weitere Entwickler am sechsten Teil der Kultserie und Stammkomponist Nobuo Uematsu spendierte dem Spiel zusätzlich 61 fantastische Soundtracks. Daß spielerisch tonnenweise Rollenspielspannung entfesselt wird, versteht sich schon fast von selbst. Japan-Freaks dürfen schon mal probeschnuppern – die Sprachbarriere ist jedoch größer als erwartet. Rollenspieler warten also besser auf Oktober.

System: Super Nintendo
Hersteller: Square
VIDEO GAMES

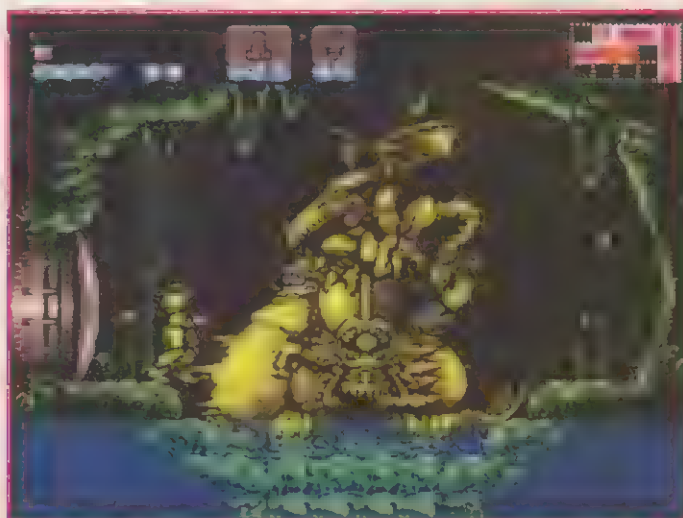
Super Metroid

Endlich ist es soweit: Nintendos erstes SNES-Modul mit satten 24 MBit und zusätzlichen 64k VideoRAM ist auf dem Markt. Die Neuauflage des 1986er NES-Hits *Metroid*, das die japanische Spielewelt dank des letztendlich weiblichen Helden aufmischte, geht nach einem zweiten Teil auf dem Super NES á la *Super Probotector* in die nächste Runde: größer, schöner, chaotischer. Ihr wetzt als Cyber-

Frauenpower made in Japan:
Unsere Cyberheldin wetzt durch satte 24 MBit

Lady Samus Aran durch zahlreiche Levels, auf der Suche nach dem letzten und zugleich gestohlenen lebenswichtigen *Metroid*. Neben der anfangs sehr spärlichen Bewaffnung in Form einer Laserkanone, findet Ihr in den teils riesigen Levels unzählige Extras. Verlaufen könnt Ihr Euch dabei so gut wie nie, da netterweise eine witzige Automapping-Funktion eingebaut wurde. Wie erwartet, strotzt der dritte *Metroid*-Part nur so vor Abwechslung und Überraschungen. Das einzig nervige sind die ständig wiederauftauchenden Monster. Actionfreunde dürfen trotzdem unbekümmert zugreifen – *Super Metroid* ist ein fast genialer Actionreißer.

System: Super Nintendo
Hersteller: Nintendo
GAMES 80%





World Cup Striker

Auch am Super Nintendo geht die Weltmeisterschaft nicht spurlos vorüber. Neben unzähligen durchschnittlichen Soccer-Modulen führt der direkte Striker-Nachfolger *World Cup Striker* den Fußballstoßtrupp souverän an. Neben den bekannten Striker-Features bietet die WM-Edition zahlreiche Verbesserungen. Gravierendste Neuerung ist ohne Zweifel die ersehnte Batterie zum Speichern Eurer Spielstände. Nebenbei dürfen alle Teams inklusive Namen und Trikotfarbe editiert werden, die Klasse des Schiedsrichters läßt sich ebenso einstellen wie die des gegnerischen Torhüters. Des weiteren bestimmt Ihr die Wetterbedingungen, dürft auf Hallenturniere ausweichen oder absichtliche Fouls begehen. Dank des genialen Editors, mit dem Ihr auch die Bundesliga nachspielen könnt, der fantastischen Steuerung und wunderbaren Paß- und Dribbelmöglichkeiten ist *World Cup Striker* der heißeste Anwärter auf den diesjährigen WM-Thron.

System:	Super Nintendo
Hersteller:	Elite
GAMES	82%



Famos: *World Cup Striker*

Oben: *W. C. Striker* in der Halle, rechts *Shadowrun*



Shadowrun

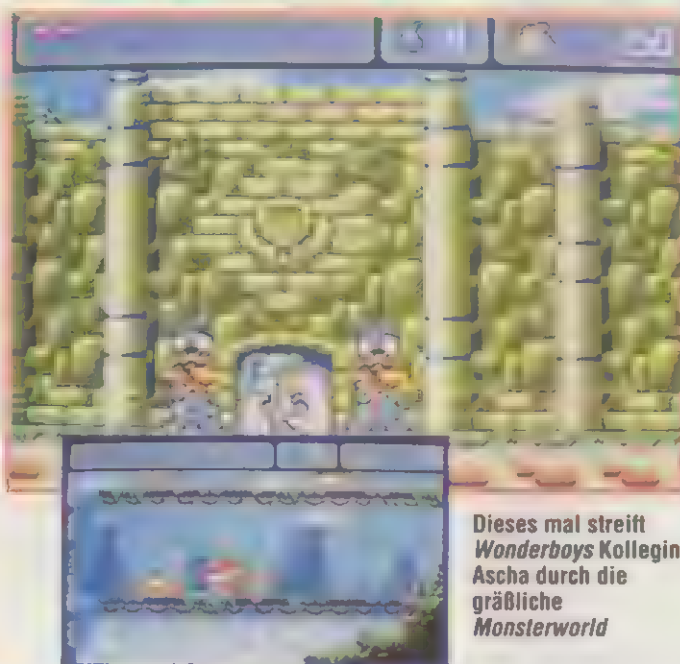
Diesesmal direkt von FASA kommt die Rollenspielumsetzung *Shadowrun* fürs Mega Drive. Kein Wunder also, daß die Unterschiede zur SNES-Version gravierend sind. Ihr findet Euch in der Haut eines abgebrannten Straßenpunkts wieder, dessen Fähigkeiten Ihr zu Beginn einstellen dürft, und müßt im Laufe des Spiels zahlreiche Missionen erfüllen. Dabei stehen sowohl heiße Kämpfe gegen Magier und Lohnsöldner, als auch Cyberspace-Besuche inklusive schwarzem ICE auf der Tagesordnung. Wie gehabt werden Magier, Decker oder feuerkräftige Shadowrunner angeheuert oder für die nötigen Nuyen der eigene Körper vercybert. Sowohl grafisch als auch soundtechnisch überzeugt der sehr atmosphärische Endzeit-Kampf, spielerisch gibt's sogar noch mehr Abwechslung, als im aktuellen Super-Nintendo-Modul. Rollenspieler mit Mega Drive müssen unbedingt zuschlagen – es gibt kein besseres Endzeitspektakel für Segas 16-Bitter.

System:	Mega Drive
Hersteller:	Sega
GAMES	82%

System:	Mega Drive
Hersteller:	FASA
GAMES	11%



In den Straßen wird die Szene aus der Vogelperspektive gezeigt – angeheuete Runner laufen Euch ergeben hinterher



Dieses mal streift *Wonderboys* Kollegin Ascha durch die gräßliche *Monsterworld*

Monsterworld IV

Wer des blauen Igels überdrüssig ist, wird in *Monsterworld IV* mit einem erstklassigen Jump'n'Run bedient, daß statt Geschwindigkeitswahn einige knackige Hüpf- und Spring-Knocheien enthält. *Monsterworld IV* ist seit dem zwei Jahre alten *Wonderboy 5* endlich wieder ein *Wonderboy*-Abenteuer des klassischen Stils, in dem Ihr allerdings in die Rolle der Heldenschwester Ascha schlüpft. Durch sieben Welten geht die Jagd nach den verschwundenen Geistern. Ihr habt Euch währenddessen mit Monstersprites en masse herumzuschlagen, die via Schwerhieb terminiert werden. In den obligatorischen Shops gibt's für das nötige Kleingeld bessere Schwerter, Schilde und magische Tränke zu kaufen. Nicht nur für *Wonderboy*-Fans ist die Hüpferei empfehlenswert, wobei aller-

dings die teils recht wichtigen japanischen Texte schwer leserlich bleiben. Dank der niedlichen Grafik und des hübschen Soundtracks also ein Muß für Jump'n'Runner, zumal eine englische oder deutsche Version noch lange nicht in Sicht ist.

Aktuelle Shareware-CDs im Vergleich

Mit der Einführung des Speichermediums CD-ROM wurde vor allem den Fans von Shareware ein großer Dienst erwiesen. Nie zuvor konnte man Datenmengen von über 600 MByte so kompakt und preiswert erstehen, in übersichtlichen Menüs systematisch durchschauen und antesten. Welche Silberlinge ihr Geld wert sind, erfahrt Ihr in unserer Übersicht.

Die hier von uns vorgestellten CDs befassen sich mit den verschiedensten Themen – nicht nur ausschließlich mit Spielen. Wir wollen Euch eine Übersicht der jüngst erschienenen Silberlinge aus den unterschiedlichsten Bereichen bieten und Euch unsere Meinung dazu kundtun. In den meisten Fällen lohnt es sich, auch mal einen Schritt über unsere geliebte Welt des Spielens hinaus zu machen und die schier unendlichen Datenmengen der Shareware-CDs nach interessanten Titeln zu durchforsten. Da die kleinen Scheiben oft bis zu 5000 verschiedene Programme enthalten, können wir natürlich nicht jedes einzelne Zip-File bewerten. Ihr sollt neben der Anregung lediglich eine Kaufhilfe erhalten, die Euch helfen soll, die Spreu vom Weizen zu trennen. Für die hoffnungslosen Zocker unter Euch informieren wir natürlich auch über die Spiele-Highlights der Shareware-Szene, die eine durchaus interessante und vor allem preisgünstige Alternative zu den "kommerziellen" Programmen mit großem Namen bieten können.

fh

DER NEUESTE für Laufwerk D



Version 3.0

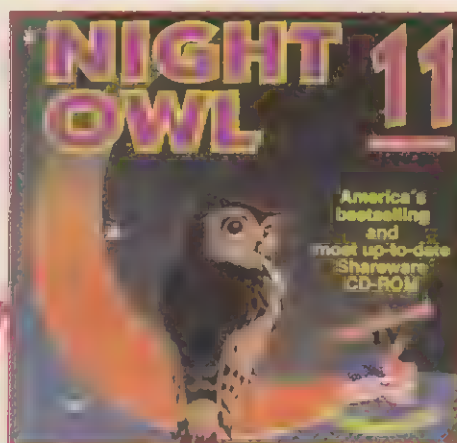
Die deutschsprachige Vorzeige-CD der Branche überrascht angenehm mit ihrer Datentülle von 680 MByte an DOS- und Windows-Shareware. Von etlichen Spielen und Demos über Fonts, Icons und Programmier-Tools bis

hin zu Grafik-, Hilfs-, DFÜ- und Musikprogrammen bietet die gut ausgewogene CD-Software für jeden Geschmack und Zweck. Aktualität und Qualität werden hier groß geschrieben: Ihr findet fast ausschließlich hochwertige Programme aus dem Jahr 1993. Das Katalogmenü, mit dem Ihr gesuchte Programme auf der CD aufspürt und auf Eure Festplatte entpackt, kann als DOS- oder Windows-Version installiert werden. Besonders die Windows-Version besticht durch das anschaulich aufgebaute Bedienungssystem: Über

große Schaltknöpfe wählt Ihr zunächst die Programmgruppe. Per Mausklick auf eines der Gruppensymbole könnt Ihr Euch den Inhalt der Dateinamen anschauen und die deutsche Kurzbeschreibung des Programms durchlesen.

Fazit: Ideal, wenn Ihr einen umfassenden Einblick in die Welt der Shareware tätigen wollt. Für Interessierte, die auch einmal einen Blick über den Rand der Spielewelt hinaus riskieren wollen, ist auch die dritte Version der Pegasus-CD die ideale Lösung. Für Ende Mai ist schon Version 4.0 des Allround-Talents angekündigt: Am Ball bleiben!

Preis: 39 Mark
Pressung: Anfang 1994
Quelle: Erwin Simon Verlag, 89079 Ulm



Night Owl's 11

Das Pendant der Pegasus-CDs für den englischsprachigen Raum ist die seit Jahren bewährte *Night Owl's*-Reihe. Nur allerneueste Shareware-Titel und die aktuellsten Updates bewährter Programme finden auf dieser edlen Scheibe Platz. Auf einem Gesamtvolumen von 650 MByte tummeln sich über 4600 Zip-Files, die

nützliche Programme zu den Themen Finanzen, Kommunikation, Datenbanken, DTP, E-Mail, Tools, Grafik, Fonts, Textverarbeitung, Musik, Demos und Spiele enthalten. Neben den erlesenen Titeln für die Oberflächen DOS und Windows enthält die elfte Ausgabe von *Night Owl's* auch eine kleine, aber feine Auswahl an OS/2-Programmen für Euch bereit. Beim Vergleich mit den Vorgänger-Versionen fällt auf, daß keine Überschneidungen das exzellente Erscheinungsbild dieser CD trüben. Die Silberscheibe wartet zudem mit dem besten Übersichtsprogramm der Shareware-Szene auf, selbstverständlich auch hier wahlweise für DOS oder Windows. Außer

einer Suchfunktion habt Ihr die Möglichkeit, externe Betrachter zum Anschauen der über 500 Grafiken einzubinden.

Fazit: Für rund 60 Mark erhaltet Ihr eine Auswahl topaktueller und ausgewählter Shareware, ohne Euch durch ausgediente Füll-Programme wühlen zu müssen. In der Regel sind die amerikanischen Produzenten hier noch flinker als die österreichischen Kollegen der Pegasus-Reihe, doch die Aktualität zollt auch ihren Tribut: Der englischen Sprache solltet Ihr schon mächtig sein, wenn Ihr Euch im immensen Datenwust dieser CD baden wollt. Auch hier solltet Ihr aufgrund der ständigen Aktualisierung der CD die Augen nach der dieser Tage erscheinenden zwölften Version aufhalten.

Preis: 59 Mark
Pressung: Anfang 1994
Quelle: Erwin Simon Verlag, 89079 Ulm



Byte-Me Gold Selection Vol. 1

Ein neuer Stern am Shareware-Himmel ist die *Byte-Me*-Reihe. In Qualität den großen Vorbildern ähnlich und auch aktualitätsmäßig hart am Puls der Zeit, muß man sich mit 400 MByte an Datenmenge zufriedengeben, die jedoch mitnichten an zweitrangiges Material verschwendet wurden. Neben Spielen der Top-Shareware-Hersteller (z.B.: Apogee/Epic, auch Id-Softwares *Doom* ist enthalten!) finden sich Musik-Tools, Bürosoftware, die besten Grafikprogramme, Datenbanken, Kopier-Tools, alles für Programmierer, DFÜ-Programme, Virenschutz und etliches mehr in 240 sauber aufgeteilten Rubriken. Das unter DOS und Windows installierbare Menü (die Katalog-Software "CD-Commander") und die ausführlichen deutschen Beschreibungen und Programm-

infos sorgen für eine komfortable Benutzerführung. Enthält auch eine kleine Auswahl an OS/2-Software.

Fazit: Neben namhaften Spielen (z.B.: Commander Keen, Overkill, Monster Bash, Halloween Harry, Duke Nukem, Stripoid) wurde vor allem bei den enthaltenen Grafik- und CAD-Programmen auf Titel zurückgegriffen, die im Shareware-Bereich Rang und Namen haben: u.a.: Picture-Man, Paint Shop Pro, Neo Paint und Leonardo. Hat das Zeug dazu, sich zumindest in Deutschland eines Tages mit *Pegasus* um den Shareware-Thron zu schlagen!

Preis: 49,95 Mark
Pressung: Anfang 1994
Quelle: Byte-Me, 90728 Fürth



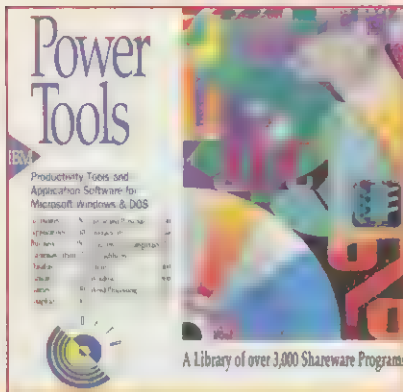
Winware! Volant 5

Auch der fünfte Teil der Reihe beschäftigt sich ausschließlich mit Windows-Programmen. Ein Blick auf das Entstehungsdatum der Programme enthüllt eine ganze Menge an weniger aktuellen Titeln, die teilweise schon vor zwei Jahren programmiert wurden. Könnt Ihr darüber hinwegsehen, präsentiert sich Euch eine durchaus gelungene Auswahl an Shareware-Highlights. Wie die Vorbilder *Pegasus* und *Night Owl's* deckt auch *Winware!* alle gängigen Bereiche der Anwender- und Unterhaltungsoftware ab. Das Katalogprogramm ist zwar einfach zu bedienen, läßt aber in puncto Vollständigkeit zu wünschen übrig, wenn es um

die Infos zu den Programmen geht. So fehlen an dieser Stelle des öfteren die Angabe über den Preis der Vollversion, was ja gerade beim Umgang mit Shareware eines der wichtigsten Kriterien ist. Weiterhin von Nachteil ist, daß das Inhaltsverzeichnis bei jedem Suchvorgang komplett von CD gelesen wird, was vor allem bei Single-Speed-Laufwerken zu unangenehmen Wartezeiten mit Gähn-Faktor führt.

Fazit: Wenn absolute Aktualität für Euch eine eher untergeordnete Rolle spielt, stellt die *Winware*-Serie eine vor allem finanziell günstige Alternative zu den doppelt so teuren, aber eindeutig überlegenen Konkurrenten *Pegasus* und *Night Owl's* dar. Außerdem lohnt sich das Sparen, da die Rivalen mit einer fast doppelt so großen Datenfülle aufwarten und somit den höheren Preis rechtfertigen.

Preis: ca. 30 Mark
Pressung: Ende 1993
Quelle: CDV, 76185 Karlsruhe



Softbit Power Tools

Der Name dieser CD aus dem sonnigen Kalifornien trägt: Bei weitem nicht nur Disk- und Programmier-Tools enthält der mit über 3000 Shareware-Programmen gut gefüllte Datenträger. Das unter DOS und Windows aufrufbare Menü umfaßt vielmehr die von den bekannteren Mitbewerbern gepflegte Auswahl. Mit alleine 900 Programmen ausschließlich zur Oberfläche Windows stellt der Silberling gerade für Freunde des "Fensterlins" ein attraktives Angebot zur Verfügung. Spielermäßig gibt's einen Geheimtip: Wer sich heute noch ärgert, seinerzeit nicht das allseits bekannte, nun aber leider indizierte 3D-Spiel

von Id-Software mit der brisanten Weltkriegs-Thematik erstanden zu haben, kann hier noch fündig werden. Da alle Programme und deren Informationen und Anleitungen in Englisch gehalten sind, empfehlen wir fortgeschrittene Kenntnisse im Umgang mit der englischen Sprache für den Erwerb und zufriedenstellenden Umgang mit diesem Datenträger ausgewählter Kleinodien. Das schon etwas zurückliegende Datum der Pressung sollte hier nicht weiter stören, da uns die Amis mit ihrem Angebot sowieso einige Monate voraus sind.

Fazit: Eigentlich können die *Power Tools* mit wenig aufwarten, was nicht auch auf der leicht besseren und umfangreicheren *Night Owl's* enthalten wäre. Shareware-Sammler können jedoch ohne Vorbehalte zugreifen, denn Qualität und Preis-Leistungs-Verhältnis heben die allerdings etwas schwer erhältliche CD in die Oberklasse.

Preis: ca. 50 Mark
Pressung: Mitte 1993
Quelle: Fachhandel



D.E.R. CD 2000

Hinter dem für recht ominösen Namens Kürzel verbirgt sich der Ulmer Verlag Simon, aufmerksamen Lesern dieses Artikels bereits als bedeutendster deutscher Vertreter der *Pegasus-* und *Night Owl's*-CDs ein Begriff. Mit dem hauseigenen Disk-Magazin "Disc-EDV-Report" (kurz "D.E.R.") stellt die Firma in regelmäßigen Abständen ausgewählte Shareware-Programme vorrangig aus dem deutschen Sprachraum vor. Auf ihrer *CD 2000* befinden sich Vollversionen von 45 Shareware-Spielen, die ausschließlich über den Verlag Simon zu beziehen sind (diese tragen teilweise so klangvolle Namen wie "Karli

Klempner 2", "Episkopat" (das Spiel der Bischöfe!?) und "Hülsli Trilogie"). Weiterhin werden über 100 PD-Free- oder Shareware-Programme in frei kopierbaren Versionen vorgestellt, wobei man sich dann keineswegs auf Spiele beschränkt, sondern vorwiegend Anwendersoftware präsentiert. Das Auswahlménü ist leider sehr spartanisch und unkomfortabel.

Fazit: Das recht solide und in der Vollversion enthaltene Spiel "Nyet 3" ist ansonsten erst ab einem Kaufpreis von 69 Mark erhältlich. Wer grafisch eher anspruchslose Shareware-Spiele im allgemeinen nicht verachtet, mehr Wert auf reinen Spielspaß legt und sich gerne mal über das deutsche Angebot an Low-Budget-Zockereien informieren möchte, leistet sich keinen Fehlgriff. Übung im Umgang mit wenig anschaulichen Installationsménüs allerdings vorausgesetzt.

Preis: 89 Mark
Pressung: Mitte 1993
Quelle: Erwin Simon Verlag, 89079 Ulm



PC - Cinema

Grafikdemos sind gut dazu geeignet, die Grafik-Power Eures Rechner-Systems zu testen und Eure Freunde in Staunen und Versehen zu versetzen. Gleich elf dieser fulminanten Farb- und Zoomorgien erfreuen Euer Auge auf dieser CD, die sich dem Thema Animation im weitesten Sinne widmet. Auf den insgesamt über 600 MByte warten außerdem 350 Filmclips im FLI-Format darauf, von Euch bequem per Menü aufgerufen zu werden. Die wichtigsten Shareware-Programme, mit denen

sich Animationen erzeugen und abspielen lassen, bereichern den "beweglichen" Silberling: "Neoshow Pro", verschiedene Morphing-Programme, "3D-Model", "Cinematic", "Raytracer", um nur einige zu nennen.

Fazit: Da sowohl die besten der 350 FLI-Filme als auch die Animationsprogramme und Grafikdemos auf den bedeutend umfassenderen *Pegasus-* und *Night Owl's*-CDs mitenthalten sind, kann man sich den zusätzlichen Kauf dieser CD sparen. Interessiert Ihr Euch jedoch ausschließlich für Animationen, könnt Ihr Euch die sechzig Mark für die Anschaffung der "Großen" sparen und hier immerhin auf 600 MByte in geballter Art und Weise im puren Animationsvergnügen schweigen.

Preis: 24,95 Mark
Pressung: Ende 1993
Quelle: CDV, 76185 Karlsruhe



CDV - Grafik!

Grafik pur ist das Motto dieser Scheibe, die es Euch ermöglichen soll, Bildbearbeitung, Computer-Aided-Design und Desktop Publishing in einem recht professionellen Rahmen zu einem günstigen Preis betreiben zu können. Egal, ob Ihr eine selbst gestaltete Grußkarte verschicken wollt, oder ob Ihr Eure (bereits gescannten) Urlaubsbilder nachbearbeiten wollt: Hier ist für nahezu jedes grafische Betätigungsfeld etwas dabei. Vom CAD-Programm, mit dem sich dreidimensionale

Objekte exakt konstruieren, drehen und zoomen lassen bis hin zum DTP-Programm mit dem Ihr die Druckvorlage für Eure eigene Zeitschrift erstellen könnt. Insgesamt finden sich über 40 aktuelle Programme für DOS und Windows auf dem Massenspeicher, darunter die Shareware-Hits "Paint Shop Pro", "Neopaint", "Photolab", "En-Vision Publisher" und "3D-Model".

Fazit: Zu diesem Preis sollten selbst fanatische "Nur-Spieler" mal in die Welt der Grafik hineinschnuppern. Allenen "Paint Shop Pro" und "Neopaint" sind diesen Preis schon wert, außerdem finden in einer Vielzahl der einschlagigen Anwender-Magazine (z.B.: PC WINDOWS) regelmäßig Workshops zu diesen vielseitigen Programmen statt.

Preis: 19,90 Mark
Pressung: Ende 1993
Quelle: CDV, 76185 Karlsruhe

Geteilte Freude ist doppelte Freude oder - was ist eigentlich Shareware?

Briefe Lesern

Die rund 50 enthaltenen Shareware-DFÜ-Programme ergänzen die zwei mitgelieferten Vollversionen "Dialog" und "Froggycom". Bei "Dialog" handelt es sich um ein intelligentes, auf gängigen Standards aufbauendes Terminalprogramm. Nach der problemlosen Konfiguration bewegt Ihr Euch bequem durch die deutsche SAA-konforme Oberfläche. Das für High-Speed-Modems optimierte Programm verkürzt Eure Online-Zeit nicht unerheblich. "Froggycom" ist eher was für DFÜ-Einsteiger – es vereinfacht auf spielerische und humoristische Art und Weise Einstieg und Umgang mit der Welt der Modems. Einfachste Bedienung bei vollem Komfort ist die Devise von "Froggycom". Ein logischer Aufbau hilft Euch bei den Einstellungen und lenkt Euch nicht durch unangenehme

me Fummelei vom eigentlichen DFÜ-Geschehen ab.

Fazit: Für DFÜ-Einsteiger und Fortgeschrittene sehr empfehlenswert, da beide Gruppen zu gleichen Teilen mit nützlichen Programmen und Utilities versorgt werden. Selbstverständlich könnt Ihr mit einem Menüsystem unter den vielen angebotenen DOS- und Windows-DFÜ-Hilfen Euer Lieblingsprogramm ausfindig machen und testen.

Preis: 59,95 Mark
Pressung: Anfang 1994
Quelle: CDV,
76185 Karlsruhe



CDV – Game Power

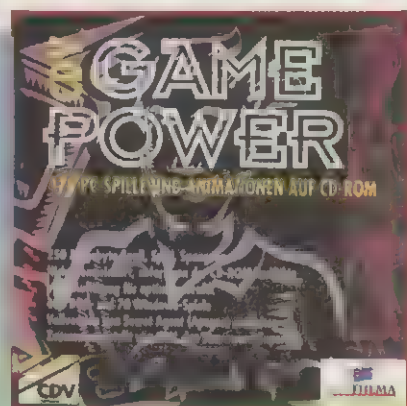
Eine der ersten CDs mit Shareware-Spielen war dieser Silberling der Firma CDV. 400 DOS- und 70 Windows-Spiele präsentiert Euch das installierbare Menü (das Shareware-Programm "Quickmenu"). Neben einer erstklassigen Sammlung von Shareware-Spielen aus den Bereichen Weltraumballerei, Strategie, Rollenspiel, Adventure und Geschicklichkeit finden sich auch teilweise spielbare Demoverversionen kommerzieller Spiele. Dabei handelt es sich leider um mittlerweile steinalte

Titel. Interessant ist das enthaltene "Shareware-Spiele-Lexikon", das umfassende Kritiken zu allen populären Shareware-Spielen mit Angabe der Tastenbelegung und einer Wertung aus pädagogischer Sicht (wer's braucht!?) bietet. Mehrere Dutzend Animationen und hochauflösende Bilder in den Formaten FLI und GIF wurden mitsamt der entsprechenden Betrachtersoftware mitgeliefert. Durch Bestellung eines Paßwortes können einige zusätzlich beigefügte verschlüsselte Vollversionen decodiert werden.

Fazit: Zwar sind lediglich 250 MByte des Datenträgers

gefüllt, doch dafür liegen die Spielprogramme und Animationen in fast ausschließlich ungepackter und somit direkt von CD lauffähiger Form vor.

Wollt Ihr Spielstände speichern, solltet Ihr Euch das entsprechende Spiel natürlich auf die Festplatte kopieren. Angesichts der sorgfältig getroffenen Spielwahl spielt das Alter dieser CD keine Rolle, im Gegensatz zu den kurzlebigen Anwendungsprogrammen bleiben gute Spiele ja auch eher zeitlos.



Preis: 59,95 Mark
Pressung: Anfang 1993
Quelle: CDV,
76185 Karlsruhe



Briefe Lesern

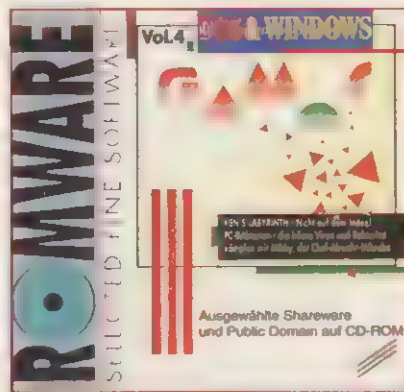
Die Vollversionen der überdurchschnittlichen Ballerspiele "Zone 66", "Kiloblaster", "Overkill" und "Robbo" schlummern auf dieser actiongeladenen Scheibe. Bei "Zone 66" sucht Ihr unter Zuhilfenahme eines Radars feindliche Ziele in einem in alle Richtungen scrollenden Kampfareal. Mit schwerem Geschütz zieht Ihr in Vogelperspektive gegen die Flugzeuge,

Schiffe und Bodenstationen des Feindes. "Kiloblaster" agiert vor grafisch opulenten, allerdings nicht weiter ins Spiel einbezogenen Hintergrundbildern. Ihr fliegt eine mickrige Nußschale gegen hartnäckige Pixelaliens. Der Horizontal-Scroller "Overkill" bietet solide Ballerkost verbunden mit ansprechendem Sound. In "Robbo" steuert Ihr einen kleinen Roboter, der in Sonnensystemen eine vorgegebene Anzahl an Bolzen auf sammeln muß.

Fazit: Ein nettes Geschenk für Leute, die schon jedes kommerzielle Ballerspiel kennen und durchgespielt haben. Doch eigentlich lohnt sich die Anschaffung nur wegen der beiden Zugpferde "Zone 66" und "Overkill", welche die eher mäßigen Mitläuferprogramme "Kiloblaster" und "Robbo" an den Mann bringen sollen.

Preis: 99 Mark
Pressung: Anfang 1994
Quelle: Romware,
22761 Hamburg

Gewinnt eine von 30 Top-Shareware-CDs!



Romware Games Vol. 4

"Ken's Labyrinth" dürfte wohl das bekannteste Spiel dieser CD sein. Sämtliche Titel lassen sich uneingeschränkt spielen, nach der erfolgten Registrierung gibt es allerdings einige Level mehr zu bewältigen. Das weiter oben bereits erwähnte Baller-

spiel "Overkill" ist wieder mit von der Partie und gesellt sich in trauter Einheit neben die "PC-Bakterien" (Computerviren bekämpfen), "Phylox" (gegen Insekten im Untergrund kämpfen), "I-GO" (das bekannte orientalische Brettspiel) und "Mrurwurm" (Würmer müssen ins Ziel "gekrochen" werden).

Fazit: Die Romware Games-Reihe bietet unter vernünftigen Kriterien ausgewählte Shareware-Spiele, deren Anzahl und Qualität mit den einzelnen Ausgaben der Serie schwankt.

Preis: 9,90 Mark
Pressung: Anfang 1994
Quelle: Romware, 22761 Hamburg

Romware - Epic Pinball & 12 weitere Spiele

Neben "Epic Pinball", dem wohl derzeit besten Flipper-Programm für PCs, das durch tolle Grafikhintergründe, extrem flüssiges Spiel und brachiale Sounds überzeugt, füllen Testversionen der nun bekannten Ballerspiele "Zone 66", "Kiloblaster" und "Overkill"

neben anderen Shareware-Perlen die gut bestückte CD. Darunter u. a. mehrere Level des überzeugendsten Shareware-Jump'n'Runs "Jill Of The Jungle" und die gediegenen Windows-Spiele "Castle Of The Winds" und "Dare To Dream".

Fazit: Da sich der Kauf schon alleine wegen "Epic Pinball" lohnt, gibt es die

13 zusätzlichen Spiele sozusagen als Bonuszugabe. Da wirklich gute Flipper auf dem PC dünn gesät sind, solltet Ihr bei diesem ausgereifen Pinball-Spiel bedenkenlos zugreifen.

Preis: 19,90 Mark
Pressung: Ende 1993
Quelle: Romware, 22761 Hamburg



Fun 2 Games

Die einzige CD dieses Artikels für den Apple Macintosh hat es in sich: Mit "Oxyd magnum!" schlummert die jüngste Version dieses Geschicklichkeitsspiels der Oberklasse auf der Silberscheibe. Die Premiere von "Deliverance" verheißt ein Action-Strat-

tegie-Spektakel das wahlweise im kleinen oder großen Fenster in 16 oder 256 Farben gespielt werden kann. Als Stormlord ist es Eure Aufgabe, Elfen in einem vertrackten Palast aufzufinden und zu befreien.

"Breakline" ist eine Mischung aus dem bekannten Klassiker "Breakout" mit einer Prise Flipper und Minigolf. Bei allen drei Spielen handelt es sich um Vollversionen.

Fazit: Mac-Spieler werden nicht gerade mit einer Vielzahl an Spielen verwöhnt. Doch nicht nur aus diesem Grund wird diese CD bei den Anhängern der "Apfelkiste" großen Anklang finden, denn der Inhalt bewegt sich qualitativ auf durchweg hohem Niveau.

Preis: 129 Mark
Pressung: Mitte 1994
Quelle: Digital World Publishing, 22017 Hamburg

CDV - Der Katalog

Falls Ihr auf dem Gebiet der Shareware noch nicht sonderlich bewandert seid und dieser Artikel mehr Verwirrung als Aufklärung bei Euch hinterlassen hat, oder wenn Euer Geldbeutel im Moment an notorischer Magersucht leidet, solltet Ihr zumindest folgendes Angebot wahrnehmen: Auf

dieser extrem günstigen CD werden über 15.000 Shareware-Programme mit deutschen Beschreibungen zu ihrem Inhalt aufgelistet. Das grafische Menüsystem hilft beim schnellen Zugriff auf sämtliche Informationen.

Fazit: Ein günstiger Weg, um sich vor dem Kauf von Programmen erst einmal einen Überblick über das

Gesamtangebot zu verschaffen. Als Bonus warten noch 10 zusätzliche Spitzen-Shareware-Programme auf Euch, darunter das schon legendäre "Doom".

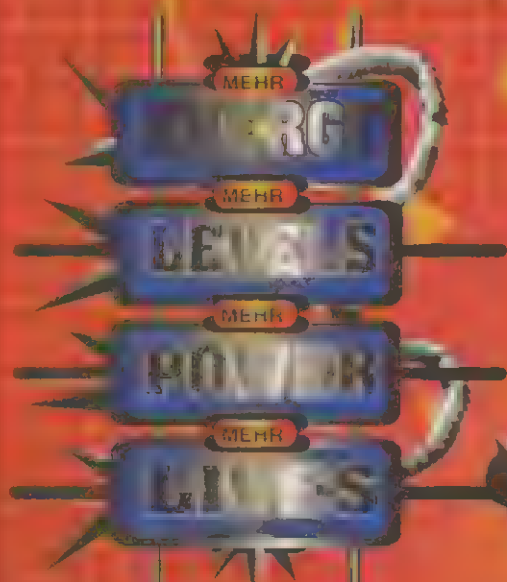
Preis: 9,95 Mark
Pressung: Mitte 1994
Quelle: CDV, 76185 Karlsruhe



PC SUPER POWER MIT



ACTION REPLAY GIBT IHREN PC-GAMES SUPER POWER, MIT FREEZER-FUNKTION, CHEAT GENERATOR FÜR UNENDLICHES LEBEN, ENERGIE U.S.W., VIRUS-CHECKER, ZEITLUPEN-FUNKTION U.V.M.



ACTION REPLAY PC
DM 199,-
+ DM 10,- VERSANDKOSTEN



FINGEBAUTER CHEAT-FINDER

ACTION REPLAY HAT EINEN FINGEBAUTEN CHEAT-FINDER, DER ES ERMÖGLICHT, IN EINEM FINGEFORENEN SPIEL CHEATS FÜR UNENDLICHES LEBEN, UNBEGRENZTE ANZAHL WAFFEN, EIGENE FARBEN, UNBEGRENZTE ENERGIE U.S.W. ZU FINDEN. DAS CHEAT-SYSTEM HAT UNBEGRENZTE MÖGLICHKEITEN: EINFACH DAS SPIEL DURCH TASTENDRUCK NEU STARTEN, UND SIE SIND UNSCHLAGBAR. DIE GEFUNDENEN CHEATS KANN MAN FÜR EINE SPÄTERE BENUTZUNG AUF DISK ODER FESTPLATTE ABSPEICHERN.

ZEITLUPEN-FUNKTION

DIE ZEITLUPEN FUNKTION GIBT IHNEN DIE MÖGLICHKEIT, DIE GESCHWINDIGKEIT DES GANZEN SPIELES - BIS AUF 10% - HERABZUSETZEN. DIESE OPTION IST BEI DEN MEISTEN SPIELEN SEHR EFFEKTIV !!

SCREEN GRABBER

DURCH DRÜCKEN DER ACTION-REPLAY-FREEZERTASTE HABEN SIE DIE MÖGLICHKEIT, EIN KOMPLETTES STANDARD-VGA-BILD AUS EINEM BELIEBIGEN SPIEL ALS EIN STANDARD-PCX-FILE ABZUSPEICHERN, WELCHES SIE MIT ZEICHENPROGRAMMEN BENUTZEN KÖNNEN.

MONITOR-OPTION

ZEIGT DEN MOMENTANEN INHALT DES EINGEFRORENEN COMPUTERSPEICHERS AN, ANZEIGE ALS HEX ODER IN DISASSEMBLIERTER FORM. MÖGLICHKEIT FÜR SPEICHERSUCHE, DRUCKERAUSGABE FUNKTION.

VIRUS-CHECKER

SEHR GUTER VIRUS-SCANNER UM NACH VIREN ZU SUCHEN, MIT AUTOMATISCHER DETEKTIERUNG.

BENÖTIGTE SYSTEM-KONFIGURATION

386/486 (DOS 3.2 UND HÖHER)

FREEZER-FUNKTION

HALTET EINES SPIELES AN EINER BELIEBIGEN STELLE UND ABSPEICHERN DES KOMPLETTEN SPEICHERS MIT PROGRAMMINHALT AUF FLOPPYDISK ODER FESTPLATTE. WENN SIE DEN SPEICHERINHALT WIEDER IN DEN SPEICHER BELADEN, PROGRAMM AN DER EINGEFRORENEN STELLE GESTARTET. IDEAL FÜR SPIELE MIT PASSWÖRTER ODER UM EIN SPIEL BEI EINER SCHWIERIGEN STELLE ABZUSPEICHERN.

POWERFUL HARDWARE

ACTION REPLAY IST EINE STECKKARTE MIT "FREEZER" MÖGLICHKEITEN UND HAT MEHR ALS 1 MB EIGENTEN SPEICHER, DADURCH BENUTZT ACTION REPLAY WENIGER ALS 1 K VON IHREM PC-SPEICHER!!

FREEZER-DOS-COMMANDS

DIRECTORY, FORMAT UND SAVE COMMANDS SIND IM ACTION REPLAY ENTHALTEN, AUCH WENN DAS PROGRAMM EINGEFROREN WÜRDE.

EINFACHE INSTALLIERUNG

EINSTÉCKEN, FERTIG!

ACTION REPLAY DAS MODUL MIT SUPERPOWER

SCHÜTZEN SIE SICH VOR FÄLSCHUNGEN! ACHTEN SIE BEIM KAUF VOM ACTION REPLAY AUF DEUTSCHE ANLEITUNG UND REGISTRIER-KARTE FÜR DEN DEUTSCHEN PC-ACTION-REPLAY-CLUB.



24 STUNDEN TELEFONISCHER BESTELLSERVICE

02822-68548

02822-68547

DATAFLASH GMBH

Postfach 100 000 D-42699 Solingen

TELEFON 0212-68548

FAX 0212-68547

TELEFAX 0212-68549

DM 10,-

DM 15,-

Gewinn
Spiel

MAGIC



OF ENDORIA

POWER PLAY und der **POWER PLAY**
weit der Ritter und Sagen, zum größten
Live-Rollenspiel-Ereignis in Europa.

Rollenspieler sind im falschen Jahrhundert geboren. Während andere Freizeitaktivisten zufrieden ihre Briefmarkensammlung pflegen oder am Wochenende auf den Fußballplatz marschieren, ziehts den Hobbyritter mit Macht und Schwert ins Mittelalter oder in die Vorzeit. Ob vor dem Computer oder stromlos mit Papier und Bleistift, mit der Gegenwart kommt er zumindest in der Freizeit nur widerwillig in Kontakt und würde sie am liebsten ganz aufgeben.

Kein Problem für uns, das Mittelalter liegt doch vor Eurer Hand! Und wir zeigen Euch hier in Zusammenarbeit mit Sunil, Wern und Barmen, was es sein wird. Wir werden eine vierzehntägige Reise nach Frankreich und die dortige Teilnahme an einer der größten Live-Rollenspiel-Veranstaltungen Europas. Ihr erbt mit 500 Gleichgesinnten aus Deutschland, Österreich und der Schweiz zwei unvergeßliche Wochen als Ritter, Monster, Magier oder Priester. Natürlich ist für Unterkunft, Marschverpflegung und Dauerunterhaltung bestens gesorgt. Ihr könnt z.B. an mittelalterlichen Reitturnieren teilnehmen, Euch in Magierschulen zur Feuerball-Schleuder ausbilden lassen, oder durch die Dungeons eines zum Spielgebietes gehörenden Schlosses toben. Wir sehen Euer am besten darstellt und in zahlreichen Sonderprüfungen und Aufträgen erprobend ist, steigt in die Hall of Fame auf und wird von den Rollenspiel-Göttern am Ende des Unabts mit Ruhm und Ehre überhaucht.

Sollte Euch dieser Superpreis durch die Lappen gehen, dann können wir Euch mit Magic of Endoria Programmen oder schicken Sporttaschen trösten.

Küßt ins Tal der Ardeche, Frankreich, und dortige Teilnahme an den "Legenden's 94" in der Zeit vom 9. bis 23. August 1994, inkl. Unterkunft und Verpflegung.

Je ein Strategiespiel Magic of Endoria für MS-DOS

Je eine Magic of Endoria-Sporttasche

In jedem Fall müßt Ihr uns eine klitzekleine Frage beantworten, um an unserem Preis-ausschreiben teilzunehmen.

In welchem europäischen Land wurde Richard Löwenherz nach seinem Rückkehr von den Kreuzzügen gefangen gehalten?

Eure Antworten schickt Ihr wie immer auf einer Postkarte an folgende Adresse:

**POWER PLAY AG
Hans-Pinsel-Straße 2
Redaktion POWER PLAY
Stichwort: Live-Rollenspiel
85531 Haar bei München**

Einwandschuß ist der 1. Juli 1994.

Der Rechtsweg ist wie immer ausgeschlossen.

IR 93

POWER

SHOP



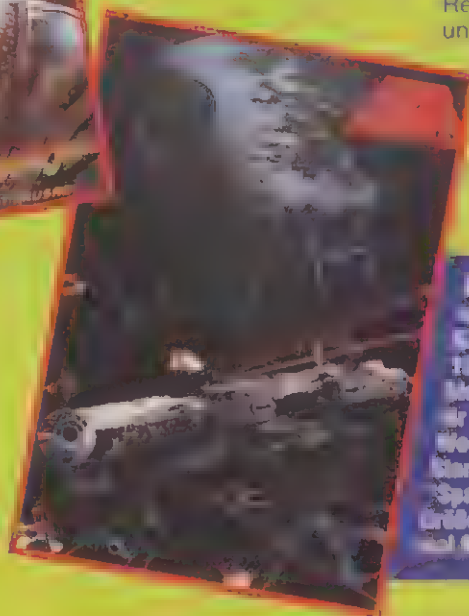
Bestellnummer:
SW-01. Preis:
129,95 Mark. Ein
Schmuckstück für
jeden Darth-Vader-
Freund. Die
zweikeilige Darth-
Vader-Maske.



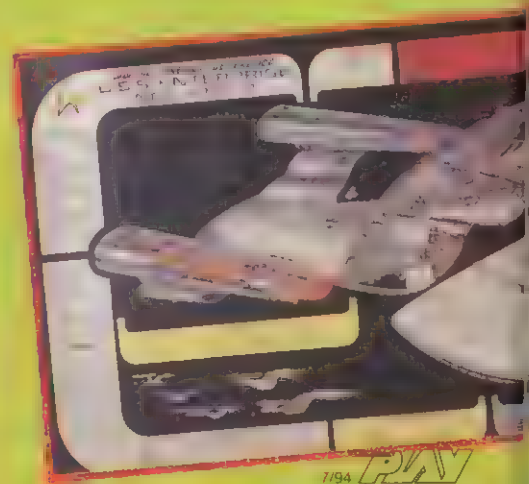
Bestellnummer: TP-
01. Einzelpreis 59,95
Mark. Das Richtige
für die kleine
Schweizer zu
geschenken: Unsere
„Des Däal“ Harry-
Potter- oder Sammi-
Marlo.



Bestellnummer:
INDY-01.
Einzelpreis 9,95
Mark. Indiana
Jones & Poster
„mit Hut“. Größe
ca. 34cm mal
24cm.



Bestell-
nummer: 33-
02. Einzelpreis
15,95 Mark. Die
Hornschnecke
für das
Wohnzimmer.
Star Wars-Pose.
Space Battle.
Größe ca. 15cm
mal 12cm.



Willkommen im POWER PLAY-Einkaufsparadies.
Ungetrüb von Öffnungszeiten, Wochenenden oder Feiertagen könnt Ihr Euch in unserem POWER SHOP dem Konsumrausch hingeben.

In den letzten Ausgaben der POWER PLAY haben wir ihn schon angekündigt. Den POWER SHOP. Hier stellen wir extra für Euch einen ganzen Haufen feiner Goodies zusammen, die aus dem Leben eines POWER PLAY-Lesers nicht wegzudenken sind. Angefangen von coolen Star Trek-Shirts über fulminante Poster bis zum Mech Bau-satz findet Ihr hier eine stattliche Anzahl toller Sachen, die von der kritischen Redakteurs-schar für Gut befunden wurde. Was unseren Testern nicht gefällt, was wir uns nicht selbst an die Wand hangen oder ins Regal stellen würden und was unseren Qualitätsansprüchen schlichtweg nicht genügt, erscheint erst gar nicht auf diesen Seiten. Um

Euch eine besonders breite Angebotspalette zu bieten, wechseln wir alle zwei bis drei Monate unser Sortiment aus.

Um noch besser auf Eure Wünsche einzugehen, bitten wir natürlich um Eure Mitarbeit. Schickt uns einfach die Bestellpostkarte, die Ihr in dieser Ausgabe findet, und schreibt in das dafür vorgesehene Feld Euren Wunschartikel hinein, den wir im Shop anbieten sollen. Wir werden dann Eure Wünsche aus und versuchen, das gewünschte zu besorgen, um es dann im Shop anzubieten. Die Karte dient natürlich auch zur Bestellung. Kreuzt einfach an, welchen Artikel Ihr in welcher Anzahl kaufen wollt, klebt eine Postkarte drauf und steckt die Karte in den nächsten Postkasten. *mh*



Bestellnummer: TNG-01R. Einzelpreis 79,95 DM. Unverzichtbar für den Trekiefan: Star Trek The Next Generation-Shirts in Rot (kommandierender Offizier). Größe L.

Bestellnummer: TNG-01B. Einzelpreis 79,95 Mark. Star Trek The Next Generation-Shirts in Blau (Wissenschaftsabteilung). Größe L.

Bestellnummer: TNG-01G. Einzelpreis 79,95 Mark. Star Trek The Next Generation-Shirts in Gelb (Sicherheit). Größe L.



Versandbedingungen

Bevor Ihr zur Bestellkarte greift, solltet Ihr Euch unsere Versandbedingungen gründlich durchlesen, um später eventuelle Mißverständnisse zu vermeiden.

Bestellungen erfolgen nur schriftlich über die Bestellkarte oder per Brief. Bei Minderjährigen ist unbedingt die Unterschrift des Erziehungsberechtigten erforderlich. Alle Preise verstehen sich inklusive der gesetzlichen Mehrwertsteuer. Im Inland erfolgt der Versand per Post. Und zwar ausschließlich per Nachnahme (Kaufpreis zzgl. 12 Mark Versandkostenpauschale). Aus technischen Gründen, können wir leider keine Vorkasse für Bestellungen aus dem Inland akzeptieren. Ab einem Warenwert von 300 Mark liefern wir selbstverständlich versandkostenfrei.

Im europäischen Ausland erfolgt der Versand per Post und nur gegen Vorkasse zzgl. 17 Mark Versandkostenpauschale.

Mit dem Erscheinen dieser Artikelliste verlieren alle vorhergehenden ihre Gültigkeit. Angebot nur, so lange der Vor-

rat reicht. Da wir einige unserer begehrten Artikel direkt aus den USA und Übersee besorgen, kann es zu Lieferzeiten von bis zu 6 Wochen kommen, bitte habt dafür Verständnis.

Wer per Brief bestellen möchte, schickt seine Order an folgende Adresse:

Interact
Reza Memari
Johann-Strauß-Straße 15
85591 Vaterstetten

Bankverbindung:
Hypobank-Vaterstetten
BLZ 700 200 01;
Kto.-Nr.: 4840 179 090

Noch einfacher geht's natürlich per Fax: **08106/33165** ist die Bestell-Faxnummer. Wenn Ihr Fragen, Kritik oder Anregungen loswerden wollt, wendet Euch an unsere **POWER SHOP**-Hotline. Die Hotline ist jeden Montag von 16 bis 18 Uhr unter der Nummer **08106 4189** zu erreichen – es werden hier keine Bestellungen angenommen! Irrtümer und Druckfehler vorbehalten.

Bestellnummer: BT-02. Einzelpreis 29,95 Mark. Für Technikfreaks: Omnimech Blueprints. In dem Set sind die Blueprints von vier verschiedenen Mechs enthalten.



Bestellnummer: BT-01. Einzelpreis 258,95 Mark. Für den heimischen Roboterpiloten. Der Horizon-Vinyl-Bausatz eines Mad Cat-Omnimechs im Maßstab 1/35 (Höhe: ca. 29,5 cm). Das Modell muß natürlich erst zusammengebaut und bemalt werden.



Bestellnummer: TNG-02. Einzelpreis 39 Mark. Star Trek: The Next Generation. Ein Cut-a-way-Poster des Raumschiffes Enterprise. Größe ca. 65cm mal 122cm.

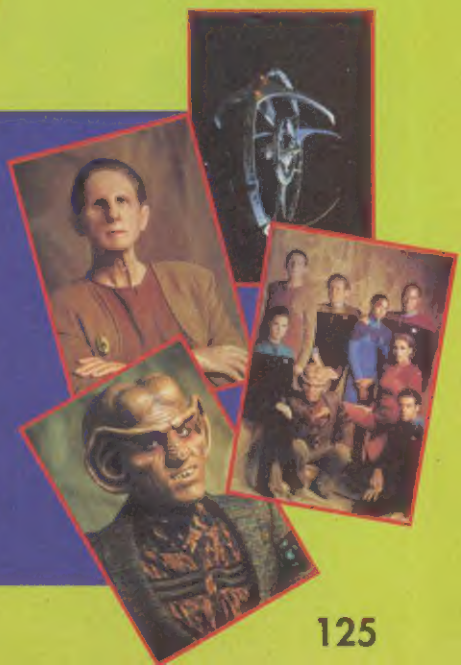
Bestellnummer: DS9-01. Einzelpreis 2 Mark. Star Trek: Deep Space Nine Postkarte. Motiv: Die Station DS9.

Bestellnummer: DS9-02. Einzelpreis 2 Mark. Star Trek: Deep Space Nine Postkarte. Motiv: Die Crew.

Bestellnummer: DS9-03. Einzelpreis 2 Mark. Star Trek: Deep Space Nine Postkarte. Motiv: Odo.

Bestellnummer: DS9-04. Einzelpreis 2 Mark. Star Trek: Deep Space Nine Postkarte. Motiv: Quark.

Bestellnummer: DS9-AL. Komplettpreis 6,50 Mark. Star Trek: Deep Space Nine – alle vier Postkarten im preiswerten Komplettset.



Die Sommermonate machen einem Schweizer Käse Konkurrenz: Löcher, wohin das Auge blickt. Sommerloch und Ozonloch hindern uns aber nicht daran, auch im nächsten Monat eine *POWER PLAY* ohne Löcher abzuliefern. Im Gegenteil: In der nächsten, prall gefüllten Ausgabe nehmen wir ein paar **Komplett-PCs** genauer unter die Lupe und zeigen Euch in einem großen Vergleichstest, welcher Rechner mit den Spielen von morgen am besten zurechtkommt.

Die texanischen Pixelgurus von **Id-Software** sind durch technisch höchst eindrucksvolle, aber extrem brutale Spiele bekannt. Die meisten Id-Titel landen früher oder später auf dem Index oder beim Staatsanwalt. Jetzt verraten die **DOOM**-Programmierer in der *POWER PLAY* ihre Meinung zu dem Thema.

Aber auch Spiele kommen nicht zu kurz: Wenn alle Termine eingehalten werden, und die Post uns keinen Streich spielt, testen wir die interstellare Simulation **Tie-Fighter**, das 3D-Actionspiel **Delta 5**, werfen einen Blick auf das Rollenspiel **Might & Magic 6**, die Adventure-Perle **Legend of Kyrandia 3** und die Strategieschmankerl **Command & Conquer** sowie **Panzer General**.

Bis dahin wünschen wir Euch einen lochlosen Monat.

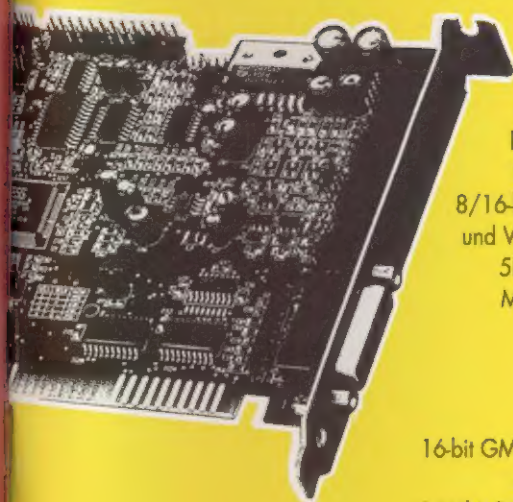
**POWER
PLAY**

♦ 8 ♦

**erscheint am
13. Juli 1994**

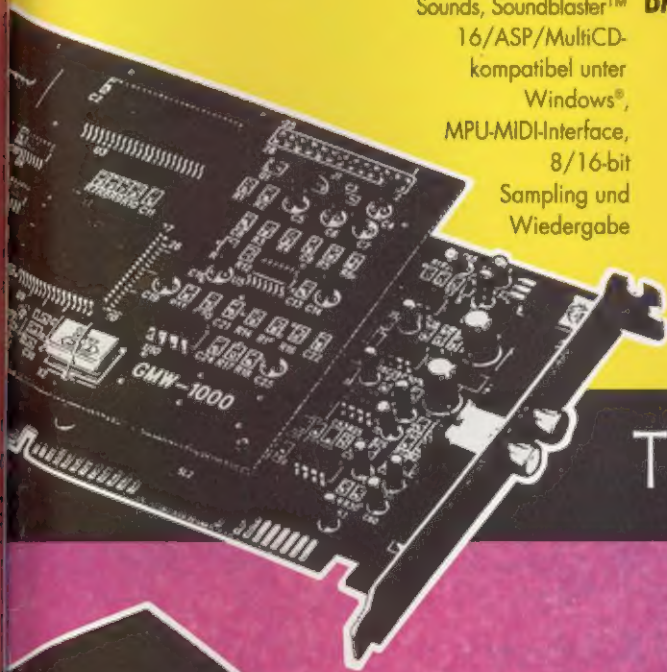
Sound SYSTEM
Gold 16
DM 199,-*

16-bit Stereo Soundkarte, drei CD-Rom Schnittstellen, Wave Blaster™ aufrüstbar, 20 stimmiger OPL3 FM-Chip (voll Soundblaster 16™-kompatibel), 8/16-bit Sampling und Wiedergabe, 5KHz-50KHz, MIDI-Interface



Sound SYSTEM
Maestro 16
DM 449,-*

16-bit GM-Wavetable Soundkarte, 16Mbit ROM mit 315 Sounds, Soundblaster™ 16/ASP/MultiCD-kompatibel unter Windows®, MPU-MIDI-Interface, 8/16-bit Sampling und Wiedergabe



TERRATEC PROFIMEDIA®

CD-ROM SYSTEM
DM 399,-*

High Performance CD-Rom Laufwerk, Double Speed, Multisession, MPC-Level II, 350kByte/s, incl. PhotoCD



Der Kauf eines TERRATEC Produktes beinhaltet einen umfassenden Service wie Support-HOTLINE, ReActor-Mailbox und Garantieabwicklung

DER KREATIVE
 MULTIMEDIA SPASS



Wallstraße 9
 D-41334 Nettetal
 Germany

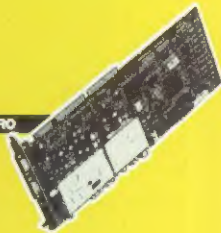
Die Adresse eines TERRATEC-Fachhändlers in Ihrer Nähe erfahren Sie durch das TERRATEC-Team unter der Rufnummer 021 57/81 79 14.

Händleranfragen erwünscht!

* unverbindliche Preisempfehlung



TeleSound WAVEM



Video WAVEM PRO



Sound SYSTEM Maestro 16



Sound SYSTEM Gold 16



Wave WAVEM



MIDI MAKER



MIDI IMAGE



CDROM WAVEM



Come to where the flavor is.



Come to Marlboro Country.

Die EG-Gesundheitsminister: Rauchen gefährdet die Gesundheit.

Der Rauch einer Zigarette dieser Marke enthält 0,9 mg Nikotin und 13 mg Kondensat (Teer). (Durchschnittswerte nach ISO)